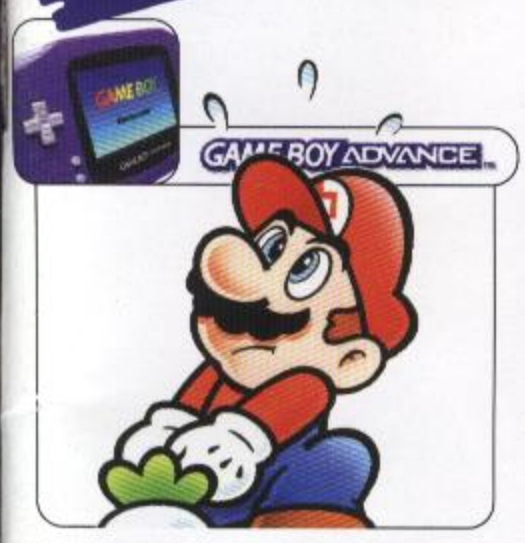
JUNI 2001 | Artikel-Nr. 3200940 | Ausgabe 3/01 | Jahrgang 13

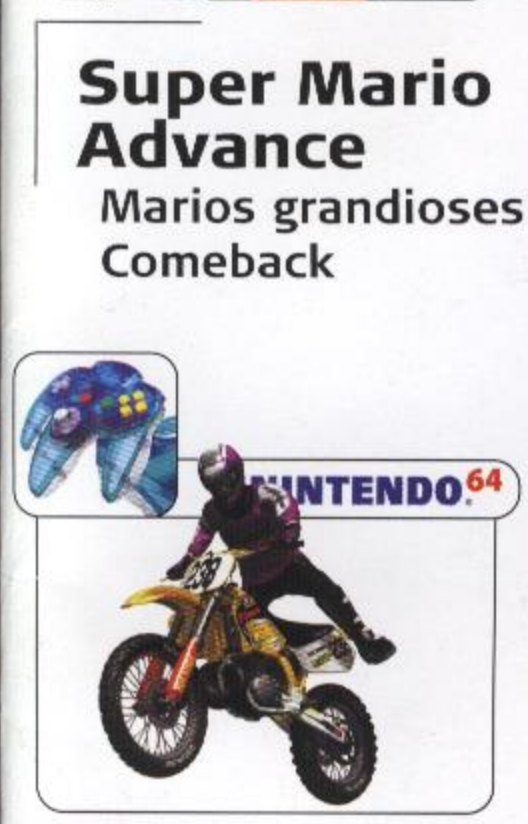
Club Nintendo®

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!



Super Mario Advance

Marios grandioses Comeback



Excitebike 64

Der neue Rennspiel-Knüller endlich im Test

Pokémon Puzzle Challenge

Knifflig: Das neue Puzzle-Vergnügen

Ab 22. Juni: Portabler Spielespaß in einer neuen Dimension

GAME BOY ADVANCE™

ENTDECKE VÖLLIG NEUE POKéMON-TYPEN

und neue Herausforderungen!

In Pokémon Gold & Silber begegnen dir jetzt ganz neue Pokémon-Typen: Unlicht und Stahl. Bist du bereit, die richtigen Strategien zu lernen? Dann komm' und schnapp' sie dir alle!

DESPOTAR
Typ: Gestein/Unlicht

JETZT IM HANDEL!

Pokémon Schnapp' sie Dir alle!™

Nintendo®

Kompatibel mit der Roten, Blauen und Gelben Pokémon-Edition. Spielbar auf allen GAME BOY

www.pokemon.de

© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Willkommen im Club

Am 22. Juni erscheint mit dem **Game Boy Advance** endlich die neue *Game Boy*-Generation, auf die Millionen von Spielefans seit Jahren warten. Hatte man beim **Game Boy Pocket** und **Game Boy Color** zwar die Größe des Gehäuses sowie die Bildschirmdarstellung modernisiert, dabei jedoch die grundlegenden technischen Daten beibehalten, so handelt es sich beim **Game Boy Advance** um eine grundlegende Neuentwicklung, die Handheld-Spiele in einer **nie da gewesenen Qualität** erlaubt. Ein um 50 % größerer Bildschirm, ein um den Faktor 17 schnellerer Hauptprozessor sowie Spiele-Module mit wesentlich mehr Speicherkapazität machen dies möglich. Wir stellen euch in dieser Ausgabe auf über 14 Seiten den **Game Boy Advance** und die ersten Spiele ausführlich vor!

Brandheiße News aus Los Angeles

Vom 17. bis 19. Mai traf sich in Los Angeles anlässlich der **E3-Spielemesse** wieder einmal alles, was in der Spielewelt Rang und Namen hat. Wir waren natürlich auch vor Ort und berichten euch beispielsweise von Nintendos **Pressekonferenz** im Vorfeld der E3, auf der aktuelle Infos zum **NINTENDO GAMECUBE** sowie zum **Game Boy Advance** enthüllt wurden. Außerdem unternehmen wir mit euch einen kleinen Messerundgang und stellen die neuen Hits für das Nintendo 64 und den Game Boy Color vor! Kommt ihr mit uns?

Neue Hits für das Nintendo 64

Wer auf der Suche nach neuen Spielehits für das **Nintendo 64** ist, kommt mit dieser „Club Nintendo"-Ausgabe wahrlich auf seine Kosten. Wir enthüllen erstmals Paper Mario und unterziehen Excitebike 64, Indiana Jones sowie Aidyn Chronicles einem Test!

VIEL SPASS BEIM LESEN!
EUER
CLUB NINTENDO TEAM

GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance

Alle Spiele, alle Infos auf über 14 Seiten!

SEITE 10

NINTENDO 64

Excitebike 64

Helm aufsetzen, Handschuhe anziehen und los geht es!

SEITE 30

POKÉMON

Pokémon Puzzle Challenge

Der neueste Pokémon-Spaß für den *Game Boy!*

SEITE 46

Inhalt

Club

Reportagen

E3 2001: News aus Los Angeles.....6
Verkehrssicherheit für Kids.....24

Pokémon

Charts.....54
Lexikon.....58
News.....55
Gold & Silber erobern Deutschland.....56

Tipps & Tricks Hotline

Nintendo 64

Indiana Jones and the Infernal Machine.....59
Scooby Doo! Classic Creep Capers.....61
Star Wars Episode I: Battle for Naboo.....60

Game Boy Color

102 Dalmatiner.....61
Biene Maja auf der Klatschmohnwiese.....61
Flipper & Lopaka.....61
Men in Black 2.....61
Road Champs: BXS Stunt Biking.....61

Rubriken

Editorial.....3
Gewinnspiel.....25
Inhalt.....4
Leserbriefe.....62
Mini-Poster „Excitebike 64".....Heftmitte
Mini-Poster „F-Zero".....Heftmitte
Vorschau.....65

Electronic Entertainment Expo
E3 2001

Von 17. bis 19. Mai fand in Los Angeles wieder einmal die weltgrößte Spielemesse statt. Wir waren für euch vor Ort und präsentieren die heißesten Nintendo-News in Sachen *GameCube*, *Game Boy Advance*, *Nintendo 64*, *Game Boy Color* und Pokémon. So viel sei schon jetzt verraten: Es steht uns ein heißes Spiele-Jahr ins Haus!

Seite 6

Game Boy Advance

Endlich! In der letzten Ausgabe lieferten wir euch ja bereits einen ersten Vorgeschmack, diesmal geht es aber so richtig los! Wir unterziehen die neue Handheld-Generation auf insgesamt 14 Seiten einem echten Härtetest. Ob Hardware oder Software, wenn ihr unser Special des Monats gelesen habt, wisst ihr bestens Bescheid!

Seite 10

Tolle Tipps!

Auf über drei Seiten präsentieren wir euch die neuesten Cheats und Tipps zu aktuellen Hits für das *Nintendo 64* oder den *Game Boy Color*!

Ab Seite 59

Homepage:
www.nintendo.de
E-Mail:
info@nintendo.de
Redaktionsfax:
0 60 26 - 95 03 08

Nintendo Spielehotline
0190 - 00 00 00
(DM 2,95 pro Anruf)
Mo.-Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

Nintendo Konsumentenberatung
0180 - 5 00 58 06
(DM 0,24 pro Minute)
Mo.-Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

F-Zero
MAXIMUM VELOCITY

Wow! Die rechtzeitig zum Launch des Game Boy Advance erscheinende Neuauflage der legendären F-Zero-Reihe geht richtig ab! Wir sind für euch mit den ultraschnellen Flitzern über die Pisten gedüst und verraten euch im Riesentest in dieser Ausgabe, warum ihr euch dieses Spiel nicht entgehen lassen dürft.

SEITE 16

Excitebike 64

Rennspiel-Fans aufgepasst! Nachdem ihr auf dem *Nintendo 64* schon zahlreiche Formel-1- und Autorennen erleben durftet, steht nun mit der Motocross-Simulation Excitebike 64 eine neue Generation von Rennspielen am Start. Setzt den Helm auf und driftet mit uns über staubige Racetracks!

SEITE 30

Pokémon
Puzzle Challenge

Hoppla! Konnten sich Denkspiel-Freunde letzte Ausgabe noch über den Test des *Nintendo 64*-Hits Pokémon Puzzle League freuen, so steht nun eine aktuelle Umsetzung für den *Game Boy Color* auf dem Testprogramm. Das Schöne an diesem Spiel: Es sind bereits brandneue Pokémon aus den Gold- und Silber-Editionen enthalten ...

SEITE 46

Inhalt Club Nintendo

GAME BOY ADVANCE

Die Hardware 10

TESTS

Castlevania: Circle Of The Moon 22
F-Zero MAXIMUM VELOCITY 16
Konami Krazy Racing 18
kurukuru kururin 14
Rayman Advance 21
Ready2Rumble: Round 2 23
Super Mario Advance 12
Tony Hawk's Pro Skater 2 20
Top Gear GT Championship 19

NINTENDO 64

Charts 26
Lexikon 40

NEWS

Paper Mario 28

TESTS

Excitebike 64 30
Indiana Jones 32
Aidyn Chronicles 38

GAME BOY COLOR

Charts 42
Lexikon 52
News 43

NEWS

Zelda: Oracle of Seasons/ Ages 44

TESTS

Pokémon Puzzle Challenge 46
Rainbow Island 50
Happy Hippos 51

ating

Nintendo Fax-Abruf
0190 - 17 00 00
(DM 1,21 pro Minute)
Für: Zelda-Majora's Mask, Zelda-Ocarina of Time, Pokémon Goldene und Silberne Edition, Banjo-Tooie

Nintendo Computer Helpline
0190 - 10 10 00
(legion/ DM 1,21 pro Minute)
Für: Zelda-Majora's Mask, Zelda-Ocarina of Time, Pokémon Goldene und Silberne Edition, Banjo-Tooie

Live aus Los Angeles:

E3 2001

Es war so weit: Bei der E3 warteten die Fans aus aller Welt auf die Enthüllung des GAMECUBE. Sie wurden nicht enttäuscht ...

Die diesjährige E3 (Electronic Entertainment Expo), die vom 17. bis 19. Mai im sonnigen Los Angeles stattfand, wurde mit großer Spannung erwartet. Zum ersten Mal wurde der *GAMECUBE* außerhalb Japans präsentiert. Und was sich schon auf der Nintendo-Pressekonferenz am 16.05. ankündigte, wurde am ersten Ausstellungstag bestätigt: Der *GAMECUBE* war der große Gewinner der Messe! Was Nintendo an seinem riesigen Stand an spielbaren Vorabversionen präsentierte, riss sowohl Fans als auch Entwickler und Publisher zu wahren Begeisterungsstürmen hin. Die Power des kleinen Zauberwürfels zeigte sich eindrucksvoll an den Wassereffekten von Wave Race: Blue Storm, den Transparenzeffekten von Luigi's Mansion oder den grandiosen Grafikeffekten von Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II. Überdies hat sich das jahrelange Tüfteln am *GAMECUBE*-Controller wirklich bezahlt gemacht. Ob Luigi, Samus bei Super Smash Bros. Melee oder Fox McCloud von StarFox Adventures: Dinosaur Planet, mit dem handlichen Controller hatte man alles perfekt im Griff. Der *GAMECUBE* wird in Japan am 14. September erscheinen, in den USA steht der kleine Kraftklotz am 5. November für 199,95 US-Dollar zusammen mit sechs Starttiteln in den Verkaufsregalen. In Deutschland erscheint der *GAMECUBE* im Frühjahr 2002, nähere Infos zum Preis gibt es derzeit nicht. Wir stellen euch die wichtigsten E3-Kracher 2001 kurz vor:

Luigi's Mansion

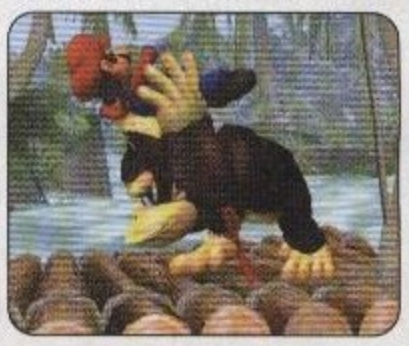
Die genialen Transparenzeffekte im Spiel erinnern an den Film Casper.

Mit der Taschenlampe sucht Marios bekannter Bruder die Gespenster.

Auf der Suche nach Mario durchstöbert Luigi ein unheimliches Anwesen, das von Gespenstern heimgesucht wird. Mithilfe seiner Taschenlampe spürt Luigi die Geister auf, um sie dann mithilfe eines umgebauten Staubsaugers unschädlich zu machen. Neben der witzigen Mimik und Gestik des verängstigten Geisterjägers sorgte Luigi's Mansion vor allem durch geniale Licht- und Schatteneffekte für Begeisterung.

Super Smash Bros. Melee

Die heftigen Spezialmanöver haben verheerende Wirkung.



Donkey Kong hat keine Gnade mit Mario und lässt die Fäuste sprechen.

Neben den bekannten Prügelknaben wie Link, Pikachu oder Mario geben sich in der *GAMECUBE*-Umsetzung des Prügelspiels auch neue Charaktere wie Samus ein Stelldichein. In mehr als zwölf Levels, die den erfolgreichsten *N64*-Spielen nachempfunden wurden, könnt ihr spektakuläre Spezialmanöver anwenden und neue Spielmodi ausprobieren. Besonderen Spaß macht die witzige Prügelei im Vierspieler-Modus.

Nintendo GAMECUBE

Pikmin

Auf Befehl verrichten die fleißigen Pikmin, ohne zu murren, Schwerstarbeit.

Beim Kampf mit den gefräßigen Aliens ist Taktik gefragt.

Der neueste Miyamoto-Geniestreich führt euch in die idyllische Landschaft eines fremden Planeten. Als notgelandeter Pilot macht ihr euch auf die Suche nach den verschollenen Teilen eures Raumschiffs. Unterstützt werdet ihr dabei von den Pikmin. Auf euren Befehl reißen die fleißigen Pikmin Mauern nieder oder verarbeiten Blumen zu einer Art Tablette, die im Basislager gegen neue Pikmin eingetauscht wird.

Nintendo GAMECUBE

Wave Race: Blue Storm

Auf fast jeder Strecke könnt ihr mit einem coolen Sprung abkürzen.

Die toll in Szene gesetzten Wiederholungen sind atemberaubend schön!

Der *Nintendo 64*-Klassiker feiert auf dem *GAMECUBE* sein Comeback. Dabei verzaubern vor allem die genialen Wassereffekte das Auge des Spielers. Neben den Spiegelungen der detailreichen Umgebung auf der Wasseroberfläche kann man auf dem Seegrund Muscheln und Pflanzen erkennen. Noch nie wurde dieser abgefahrene Wassersport so realistisch dargestellt. Der *GAMECUBE* macht es möglich!

Nintendo GAMECUBE

Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II

Die Grafik strotz nur so vor Details. Da zeigt der GameCube, was er kann!

Der Radar hilft euch, bei den Lasergefechten den Überblick zu behalten.

Einer der grafisch imposantesten *GAMECUBE*-Titel ist ohne Zweifel Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II. Ihr kämpft in insgesamt elf Missionen am Steuerknüppel eines X-Wing, A-Wing, B-Wing oder eines Snow-Speeders gegen das galaktische Empire. Die 3D-Modelle der Raumschiffe jagen mit hoher Geschwindigkeit durch die Weltraumszenarien und vermitteln dabei ein filmreifes Spiel-Erlebnis!

Nintendo GAMECUBE

StarFox Adventures: Dinosaur Planet

Die unwirtliche Eislandschaft birgt einige Geheimnisse.

Mithilfe seiner Nahkampfausbildung erwehrt sich Fox seiner Haut.

Fox McCloud ist zurück! In diesem Action-Adventure von Rare macht sich der beliebte Nintendo-Charakter auf, um den Dinosaurier-Planet zu retten. Neben seinen magischen Fähigkeiten und seiner Kampfkunst stehen dem Helden dabei auch die vom *Nintendo 64*-Hit Lylat Wars bekannten Figuren zur Seite. Auf dem fremden Planeten warten neben zahlreichen Dinos auch gigantische Gegner auf eine Abreibung!

Nintendo GAMECUBE

Weitere geplante Spiele für den GAMECUBE:

Kameo: Elements of Power

In Rares Fantasie-Abenteuer könnt ihr euch je nach Spielsituation in verschiedene Monster verwandeln. Ein monströser Spaß mit Top-Grafik!

Eternal Darkness

Düsterer Psycho-Thriller mit Gänsehaut-Garantie und gespenstischer Atmosphäre. Absolut nichts für schwache Nerven!

Disney's Mickey

Steuert Micky Maus durch ein geheimnisvolles Haus mit vielen Überraschungen und Rätseln. Nicht nur für Disney-Fans ein Muss!

Metroid Prime

Die Rückkehr von Samus vereint tolle Grafikeffekte mit dem bewährten-Metroid-Gameplay. Wir können es kaum erwarten!

Raven Blade

Stimmungsvolle Mischung aus Rollenspiel und aufwendigen Echtzeitkämpfen. Die bisher gezeigten Szenen machen Lust auf mehr.

Donkey Kong Racing

Rast mit der Donkey-Kong-Schar zu Lande, zu Wasser und in der Luft durch riesige Landschaften. Funracing vom Feinsten!

NBA Courtside 2002

Die *GAMECUBE*-Version der spielerisch starken Basketball-Serie bietet überarbeitete Animationen und realistische Ballphysik.

Hits für unterwegs

Auch für den *Game Boy Advance* und den *Game Boy Color* gab es für die zahlreichen Messebesucher jede Menge Neuigkeiten zu entdecken. Dabei feiern viele bekannte Nintendo-Charaktere ihre Premiere auf dem brandneuen *Game Boy Advance*.Auf dieser Seite stellen wir euch die kommenden Hits für eure tragbaren Konsolen vor.

Game Boy Advance

Mario Kart Advance

Der Klassiker kehrt zurück! Geht mit Mario, Luigi oder der schwergewichtigen Bowser an den Start, um auf mehr als 20 neuen Strecken die Meisterschaft für euch zu entscheiden. Bei Rennen gegen drei Mitspieler ist Spannung und Spielspaß garantiert. Um die Konkurrenz hinter euch zu lassen, könnt ihr altbekannte Gegenständ wie Lenkraketen oder Bananenschalen einsetzen.

Donkey Kong Coconut Crackers

In diesem Geschicklichkeitsspiel feiert Donkey Kong sein Debüt als Puzzle-Talent. Um den fiesen Kremling in seine Schranken zu weisen, muss der weltbekannte Affe Kokosnüsse geschickt platzieren. Dadurch werden die Formen auf dem Spielbrett mit Farbe gefüllt. Der Puzzle-Spaß erhöht sich, wenn ihr gegen drei Mitspieler antretet. Hier müssen nicht nur Knobel-Fans unbedingt zugreifen!

Wario Land

Helft Marios Widersacher auf seinem mit Fallen und Hindernissen übersäten Weg durch die goldene Pyramide. In den mehr als 20 Levels findet der dicke Fiesling einige Schätze, die er gegen nützliche Gegenstände eintauschen kann. Damit wird dann den diversen Endgegnern der Garaus gemacht. Wie schon bei den genialen Vorgängern, erwartet euch ein toller Spielspaß!

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge

Der Bär und die vorlaute Möwe sind nun auch auf dem *Game Boy Advance* gelandet. In den farbenfrohen neuen Welten begegnet ihr alten Bekannten und zahlreichen neuen Rätseln. Um es auch diesmal mit den Widersachern aufnehmen zu können, stehen Banjo viele neue Verwandlungen zur Verfügung. Toller Jump&Run-Spaß, der mit Edeloptik glänzt. Typisch Rare eben!

Diddy Kong Pilot

Am Steuerknüppel eines Flugzeugs liefern sich Diddy Kong und Co. heiße Positionskämpfe beim Flug über glühende Lava oder sonnige Sandstrände. Dank der neuartigen Tilt-Technology könnt ihr euer Flugzeug allein durch das Bewegen des *Game Boy Advance* steuern. Im Vierspielermodus fordert ihr drei Freunde zum Wettrennen heraus. Nicht nur für Diddy-Kong-Racing-Fans ein Muss!

Sabrewulf

Nach jahrelanger Pause zieht es den Abenteurer Sabreman wieder in den Dschungel, um sich dem Sabrewulf zu stellen. Bevor es allerdings zum großen Finale kommt, muss sich der Held mithilfe zahlreicher Kreaturen seinen Weg durch den Busch bahnen. Hat der grimmige Sabrewulf erst einmal eure Fährte wahrgenommen, ist viel Tempo und Geschicklichkeit gefragt.

Game Boy Color

Pokémon Crystal

Zum ersten Mal in der Geschichte der Pokémon-Serie könnt ihr nun auch einen weiblichen Hauptcharakter auswählen. Die überarbeiteten Kampfszenen bieten tolle neue Animationen und detaillierte Grafik. Tauscht die Pokémon der Golden, Silbernen, Roten, Blauen und Gelben Version, um zum ultimativen Pokémon-Meister ernannt zu werden! Unbedingt zuschnappen!

Kirby Tilt ‚n' Tumble

Beim neuesten Auftritt des kugelrunden Kirby auf dem *Game Boy Color* begeistert vor allem die innovative Steuerung. Durch einen im Modul eingebauten Bewegungssensor erkennt das Spiel die Handbewegungen des Spielers und setzt diese im Spiel um. Doch auch die Spielbarkeit glänzt mit abgefahrenen Levels und typischem Kirby-Charme! Ein Pflicht-Titel!

INDIANA JONES™

and the INFERNAL MACHINE™

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

indy.lucasarts.com · www.thq.de

VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Indiana Jones® and the Infernal Machine™ ©2001 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2001 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Licensed to and published by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

THQ

LUCAS Arts

GAME BOY ADVANCE™

Der Countdow

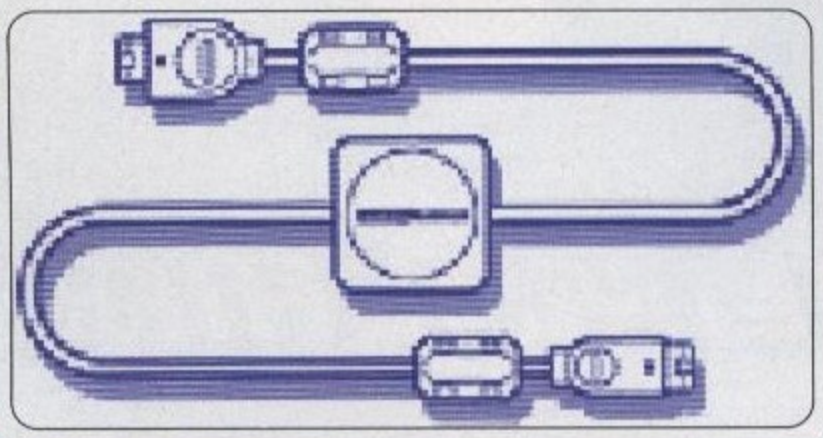
Das Warten hat ein Ende! Während der Game Boy Advance die japanische Spielewelt schon komplett auf den Kopf gestellt hat, musste man hier zu Lande noch neidisch über den großen Teich blicken. Am 22. Juni starten aber auch wir in eine neue Handheld-Ära und hier erfahrt ihr die wichtigsten Facts!

Dass der *Game Boy Advance* wie eine Bombe einschlagen würde, war eigentlich jedem klar. Was aber am 21. März in Japan passierte, übertraf alle Erwartungen! Vor sämtlichen Geschäften bildeten sich riesige Schlangen von ungeduldigen Spielefans, die sich ihr Exemplar des kleinen Kraft-Pakets sichern wollten. Alleine am ersten Verkaufstag wurden rund 1.000.000 Handhelds an den Mann bzw. die Frau gebracht und somit ist schon jetzt sicher, dass der *Game Boy Advance* ein genauso großer Erfolg wie sein kleiner Vorgänger wird. Nintendos neues Handheld ist dem *Game Boy Color* in Sachen Hardware-Power weit überlegen. Die 32-Bit-CPU des *Game* macht den *GBA* rund 17-mal schneller als den *Game Boy Color* – ein technischer Quantensprung! Aufgrund des zirka 50% größeren Displays mit besserer Auflösung bietet der *Game Boy Advance* zudem deutlich mehr fürs Auge! Eine tolle Verbesserung stellt auch die Vierspieler-Option dar. Während man mit dem *Game Boy Color* bei echten Mehrspieler-Duellen an mehreren Geräten immer mehrere Module benötigte, bieten einige Spiele einen speziellen Multiplayer-Modus, für den nur ein einziges Modul notwendigt ist! Spielerherz, was willst du mehr?

INFO

Party-Spass

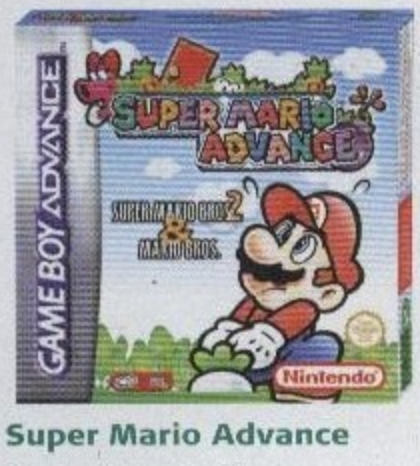
Per Game Link Cable könnt ihr bis zu vier *Game Boy Advance* vernetzen! Einige Titel wie zum Beispiel Super Mario Advance, F-Zero: MAXIMUM VELOCITY und kurukuru kururin bieten sogar einen Single-Cartridge-Modus. Für diesen Vierspieler-Modus benötigt ihr lediglich ein einziges Spiel, um zu viert loszulegen!



INFO

Vorsprung durch Technik ... und geniale Spiele!

Folgende Titel werden zum Deutschland-Start (oder kurz danach) erhältlich sein! So steht euch ein mega-genialer Spiele-Sommer bevor!



Super Mario Advance

Der beliebteste Klempner der Welt ist wieder da! Ein Jump & Run der Spitzenklasse!

F-Zero: MAXIMUM VELOCITY

Schnell, schneller, F-Zero! Diesen Rennspielhammer dürft ihr nicht verpassen!

kurukuru kururin

Genial einfach – einfach genial! Ein Kult-Spiel, das vor allem zu viert begeistern kann!

Rayman Advance:

Raymans neuestes Hüpf-Abenteuer! Hier lässt der *GBA* seine Grafik-Muskeln spielen.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Ein Fest für Skateboard-Fans stellt dieser Funsport-Titel dar!

Ready 2 Rumble: Round 2

Jetzt gibt's was auf die Mütze! Mega-spaßig und super-abgedreht.

Castlevania: Circle of the Moon

Schaurig-schönes Vampir-Epos mit atemberaubender Atmosphäre!

Konamy Krazy Racing

Spaßiger Funracer für unterwegs. Goemon und seine lieben Freunde geben mächtig Gas!

Top Gear GT Championship

Heiße Renn-Simulation mit allen Schikanen. Macht Spaß!

Tweety and the Magic Gems

Der kleine Tweety ist der Hauptdarsteller dieses Party-Games!

Pinobee: Wings of Adventure

Helft der Cyber-Biene Pinobee! Euch erwartet ein tolles Abenteuer!

GT Advance Championship Racing

Rennspiel-Puristen kommen hier voll auf ihre Kosten. Einfach genial!

...own läuft!

INFO

Die fantastischen Vier!

Zum Deutschland-Launch wird es vier coole Variationen des *Game Boy Advance* geben.

GAME BOY ADVANCE™

Clear Blue | **Purple** | **White** | **Clear Red**

INFO

Game Boy Advance unter der Lupe.

1 Das geniale Display kann zirka zehnmal mehr Farben darstellen, als der *Game Boy Color*-Screen!

2 Wenn der *GBA* in Betrieb ist, leuchtet die Betriebsanzeige. Wenn es grün leuchtet, ist alles in Butter. Sobald die Betriebsanzeige rot blinkt, solltet ihr die Batterien wechseln!

3 Diese Einbuchtungen sind für zukünftig erscheinende Peripherie-Artikel vorgesehen.

4 Die L- und R-Buttons sind leicht zu bedienen und bieten einen angenehmen Druckpunkt.

5 Der Lautsprecher des *Game Boy Advance* sorgt für satten Sound!

6 Für Multiplayer-Fans ist der Link-Port besonders interessant. Ihr könnt bis zu vier Geräte vernetzen – Game Link Cable einstecken und ab geht's!

7 Hier könnt ihr eine Schlaufe befestigen, damit ihr den *GBA* nicht aus den Augen bzw. Händen verliert!

8 Mit dem Power-Schalter aktiviert ihr euren *Game Boy Advance*. Natürlich könnnt ihr ihn damit auch wieder ausschalten. Aber wer will das schon?

9 Der Kopfhörer-Anschluss sorgt für feinsten Stereo-Sound!

10 Über den Volume-Regler lässt sich stufenlos die Lautstärke verstellen. Mega-Sound für unterwegs!

INFO

GBA unter Strom!

Mit dem AC/DC-Adapter-Set seid ihr nicht mehr auf Batterien angewiesen. Einfach das Netzteil mit dem *Game Boy Advance* und der Steckdose verbinden und schon steht eurer Dauer-Spiele-Session nichts mehr im Wege!

INFO

Tolles Feature!

Beim *Game Boy Advance* wurde wirklich an alles gedacht! Selbst eure *Game Boy*- und *Game Boy Color*-Sammlung lässt sich abspielen. Per Schultertaste könnt ihr eure *GBC*-Hits im Riesenformat zocken!

Super Mario A

Mario schart seine Freunde um sich und bläst zur großen Rübenernte.

Was hat unser Lieblingsklempner nicht schon alles mitgemacht: vom mutigen Retter der Prinzessin über Tennis-Profi bis zum Super-Golfer. Das Herzstück der Saga um den Nintendo-Helden ist aber immer noch die Super-Mario-Serie. Von Super Mario Bros. auf dem *NES* über Super Mario World auf dem *Super Nintendo* und Super Mario Land auf dem *Game Boy* sprang die Serie von Höhepunkt zu Höhepunkt und gipfelte schließlich in Super Mario 64 auf dem *Nintendo 64*. Rechtzeitig zum Start des *Game Boy Advance* tummeln sich nun gleich zwei Mario-Spiele auf einem Modul und lassen die Herzen höher schlagen. Hauptbrennpunkt ist natürlich die bombastische neue Fassung von Super Mario Bros. 2, das Fans immer noch als der ungewöhnlichste Teil der Serie in Erinnerung ist. Der Clou von Super Mario Bros.2 ist, dass ihr zwar immer noch auf die Feinde springen könnt, aber sie werden dadurch nicht in bewährter Manier aus dem Spiel katapultiert. Stattdessen macht ihr erst einmal einen kleinen Ritt durch die Landschaft. Mit einem kleinen Knopfdruck wird der Spieß umgedreht und ihr schultert den Gegner, der dann durch einen weiteren Knopfdruck fortgeschleudert wird. Wem die Gegner-Weitwurf-Variante zu risikoreich ist, der kann auch Knollen aus dem Erdboden rupfen und mit diesen den Feind bewerfen. Die Jagd durch sieben Welten kann übrigens von Anfang an mit einem der vier Hauptcharaktere bestritten werden. Mario, Luigi, Toad und Prinzessin Peach haben unterschiedliche Fähigkeiten, wodurch man die (identischen) Spielstufen jeweils anders bewältigen muss. Während ihr mit Peach und Luigi zwei wahre Sprungkünstler in euren Reihen habt, kann Toad so manchen Sprintrekord brechen. Mario ist ein idealer Einstiegscharakter mit sehr ausgewogenen Werten. Am Ende eines normalen Abschnittes lauert ein

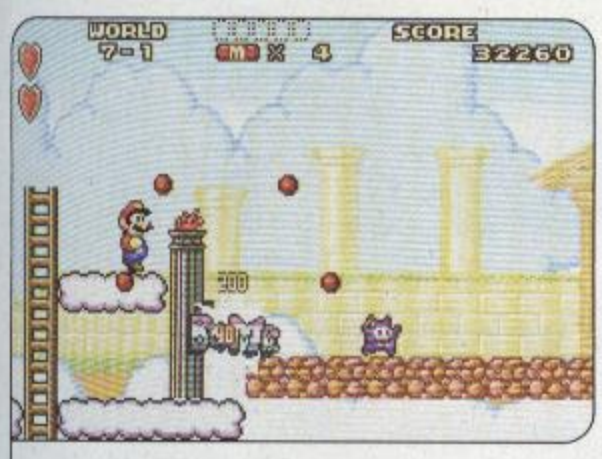
Der Endgegner der ersten Welt entpuppt sich als verrückte Bombenleger-Maus.

Mit der Riesenrübe kann Mario gleich eine ganze Gegnerhorde auf einmal erledigen.

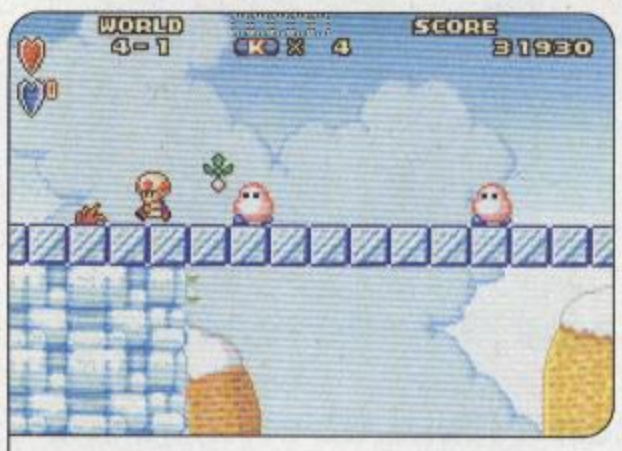
Vier gewinnt?! Unsere Helden sind schon ein tolles Team.

GAME BOY ADVANCE™

Advance



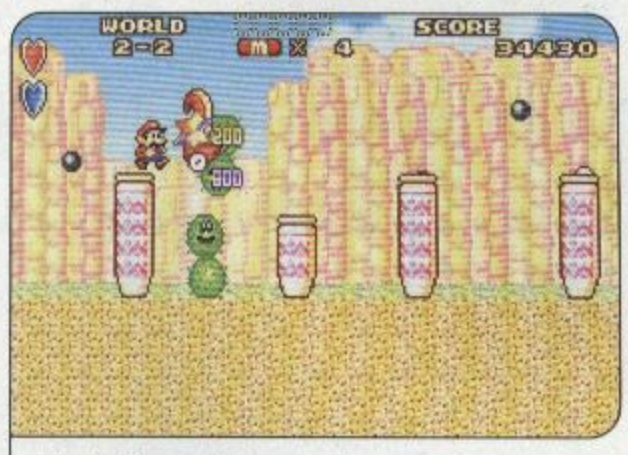
Im Wolkentempel macht sich Mario erst einmal ein Bild vom Treiben der grinsenden Gegner.



Vorsicht! Auf dem eisigen Untergrund der vierten Welt herrscht höchste Rutschgefahr.

Fiesling, der recht schnell besiegt ist. Am Ende einer Welt jedoch schlägt das Spielt eine härtere Gangart ein und präsentiert einen Obermotz, der nur mit der richtigen Strategie zu knacken ist. Technisch präsentiert sich Super Mario Advance von seiner besten Seite. Farbenfrohe Grafiken und viele kleine dreidimensionale Effekte lassen euch in eine Mario-Welt abtauchen, die in dieser Art nie zuvor auf einem Handheld machbar war. Die Musik variiert das Mario-Thema in vielen Facetten und wird durch eine glasklare Sprachausgabe unterstützt. Als geniale Zugabe findet man noch den All-Time-Classic Mario Bros. auf dem Modul. In diesem Spiel feierten Mario und Luigi 1983 ihren Urauftritt als eigenständige Videospielhelden. Für die Advance-Version wurde das Spielprinzip gehörig aufpoliert und einer Generalüberholung unterzogen. Als mutiger Klempner wagt ihr euch in die Kanalisation und müsst durch Decken-Sprünge das dort laufende Ungeziefer beseitigen. Das hört sich zwar einfach an, verlockt aber immer wieder zu einem neuen Spiel und reizt zum Herausfinden neuer Spieltaktiken. Besonders interessant ist jedoch der Mehrspielermodus, wo bis zu vier Spieler gleichzeitig auf Insektenjagd gehen können. Gewonnen hat entweder derjenige, der bis zum Schluss durchhält, oder der, der die meisten Münzen gesammelt hat. Wer einmal vier *Game Boy Advance* miteinander gekoppelt hat und (auch nur mit einem Modul!) mit Freunden loszieht, den lässt das Jagdfieber nicht so schnell wieder los.

Der schüchterne Masken-Mann wird gleich mit seinem kleinen Bruder beworfen.



Stachelige Kakteen und versteckte Feinde machen die Wüste zu einer Herausforderung.

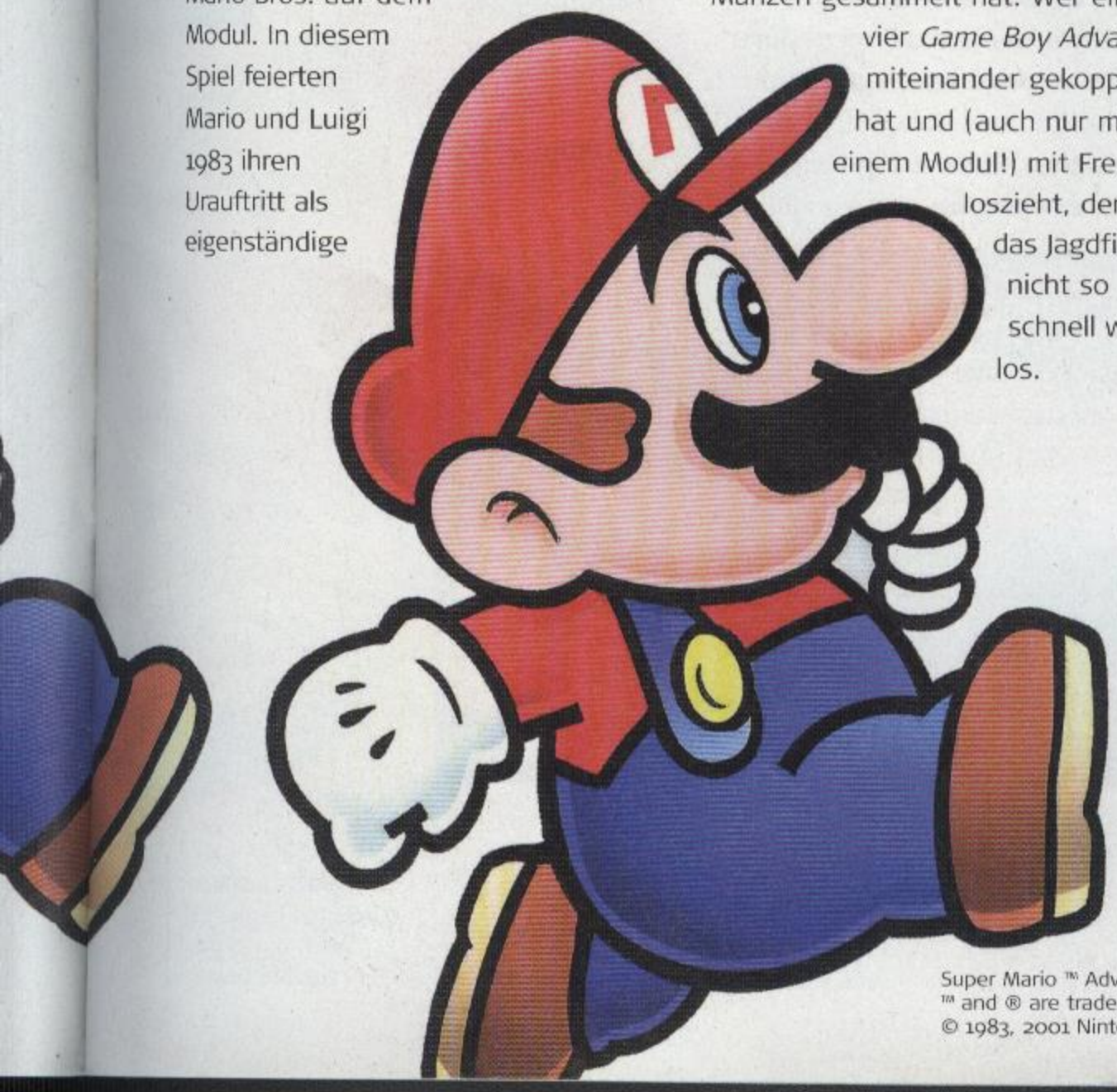
GAME BOY ADVANCE™

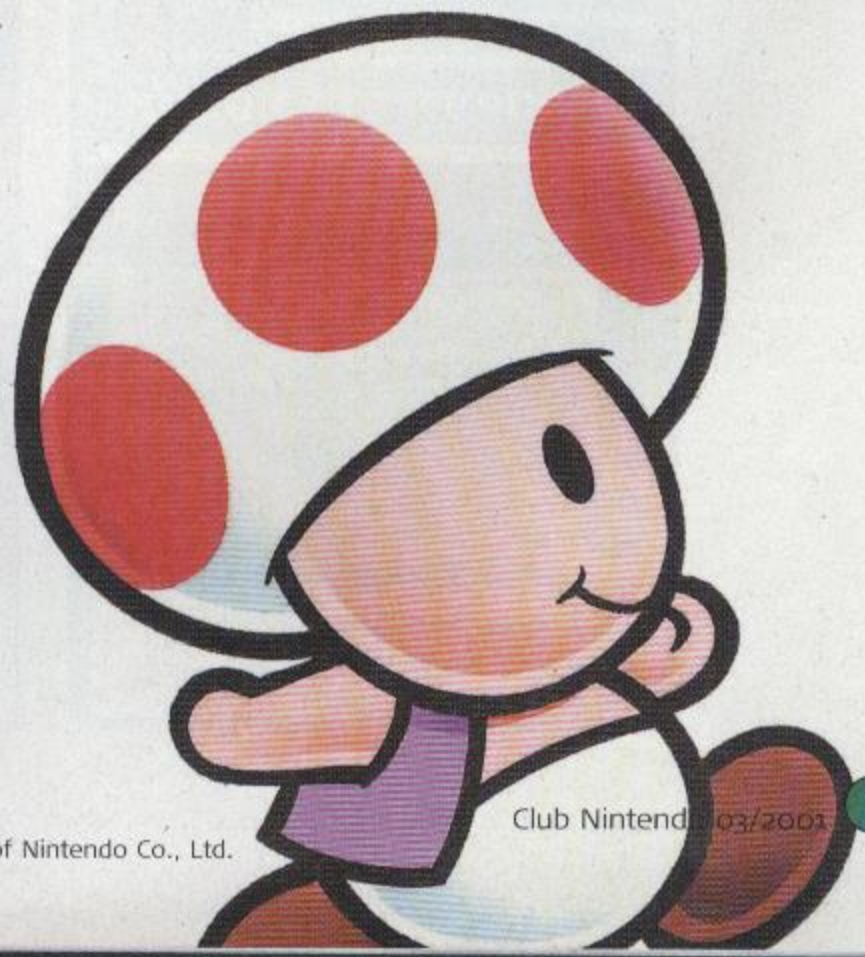
Super Mario Advance

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Jump & Run
Spieler: . . . . . 1-4 (Game-Link-Kabel)
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . 22. Juni

Fazit

„Mario hüpft und rennt in alter Frische auf dem Game Boy Advance."





Super Mario ™ Advance
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1983, 2001 Nintendo.

kurukuru kururin

Beim Japan-Launch des Game Boy Advance gehörte kurukuru kururin zu den beliebtesten Titeln überhaupt. Das verwundert uns kaum, denn so einen Hit sieht man nicht alle Tage!

Heutzutage werden Spiele ja immer anspruchsvoller. Bei manchen Spielen kann man im Eifer des Gefechts den Überblick verlieren, weil das Joypad vollkommen mit Befehlen überladen ist. Da tut es richtig gut, wenn einem ein Titel wie kurukuru kururin in den Modulschacht wandert. Hier besann man sich auf bewährte Gameplay-Tugenden, die ja in der heutigen Zeit immer seltener Beachtung finden. Nintendo beweist mit kurukuru kururin ein weiteres Mal, dass man ein fesselndes Gameplay auch erfrischend unkompliziert präsentieren kann!

Wolf im Schafspelz!

Ihr werdet euch jetzt sicher fragen, was diese Überschrift mit kurukuru kururin zu tun hat. Die Antwort ist aber eigentlich ganz einfach: Während Geschicklichkeits-Spiele im Allgemeinen zwar eure grauen Zellen fordern, kommt doch meist die Action zu kurz. Doch schon nach einer kurzen Session werdet ihr in diesem Fall eines Besseren belehrt. Dieses Hammer-Spiel kann man eigentlich keinem gängigen Genre zuordnen, denn irgendwie haben die Programmierer mit kurukuru kururin ein neues Genre erfunden. Ihr schlüpft in die Rolle von Kururin, der sich aufmachen muss, um seine kleinen Freunde wieder zu finden. Doch zu Fuß kann der kleine Piepmatz nicht viel ausrichten und daher braucht er ein passendes Vehikel! Das Fluggerät seiner Wahl sieht aus wie ein Stab, in

Unzählige Gefahren lauern in den genialen Levels. Doch für coole Zocker ist das kein Problem!

Etwas vorsichtiger solltet ihr schon sein. Noch zwei Treffer und euer Stick ist kaputt!

Yeah! Bis zum Ziel ist es nicht mehr weit. Jetzt heißt es cool bleiben und Zähne zusammenbeißen!

Diese lustigen Gesellen begleiten euch durch das geniale Game.

dessen Mitte sich eine Pilotenkanzel befindet. Genauso abgefahren wie das Fortbewegungsmittel ist auch das Spielprinzip selbst. In erster Linie geht es darum, einen rotierenden Stab durch verschiedene Labyrinthe zu dirigieren, bis ihr das rettende Ziel erreicht. Auf der Suche nach euren kleinen Freunden müsst ihr unzählige Levels durchqueren, könnt massig nützliche Items einsammeln und dürft auf keinen Fall der Streckenbegrenzung zu nahe kommen. Jedes Mal, wenn ihr die Begrenzung berührt, verliert ihr eines von drei Herzen, und sind diese komplett verbraucht, dann müsst ihr den Level wieder von neuem beginnen. Da euer Gefährt ständig um seine eigene Achse rotiert, gestaltet sich das Ganze etwas kniffliger, als man vielleicht annimmt. So bietet euch kurukuru kururin ein bisschen von allem: eine Prise Geschicklichkeit, etwas Gehirnakrobatik und eine satte Portion Action. Wenn man es ganz genau nimmt, dann kommt im grandiosen Mehrspielermodus sogar ein Hauch Rennspiel-Spaß dazu. Denn hier gewinnt nur derjenige, der als

Wenn ihr die blauen Sprungfedern berührt, ändert ihr die Rotationsrichtung eures Sticks.

Die goldigen Charaktere haben sich für ein Gruppenfoto versammelt. Sind sie nicht süß?

Erster im Ziel ist. So habt ihr nicht nur gegen die Tücken der genial designten Labyrinthe zu kämpfen, sondern auch noch eure ehrgeizigen Mitspieler im Nacken! Das Tolle daran ist, dass die Programmierer auch hier einen Single-Cartridge-Modus eingebaut hat. So könnt ihr zu viert loslegen, obwohl ihr nur ein einziges Modul parat habt! Verbunden mit der tollen Grafik, dem stimmungsvollen Sound und den abwechslungsreichen Spielmodi entsteht ein in allen Belangen grandioses Spielerlebnis. Dieser Titel ist ein weiterer Hitkandidat. Bravo!

GAME BOY ADVANCE

KURUKURU KURURIN

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Geschicklichkeit
Spieler: 1-4
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . 22. Juni

FAZIT

„GENIALER GESCHICKLICHKEITS-MIX MIT HOHEM INNOVATIONS-FAKTOR. EIN PFLICHTTITEL!"

™ and ® are Trademarks of Nintendo Co., LTD.
® 2001 Nintendo/Eighting.
All rights reserved.

GAME BOY ADVANCE

F-Zero: MAXIMUM VELOCITY

Mit diesem genialen Titel beginnt eine neue Highspeed-Ära und eines ist schon jetzt sicher: F-Zero für den Game Boy Advance wird Rennspiel-Geschichte schreiben!

Wer die Vorgänger kennt, weiß schon was ihn erwartet. Bereits auf dem *Super NES* und *Nintendo 64* begeisterten sich Millionen für die futuristischen Renn-Abenteuer. Während man in normalen Rennspielen mit 200 km/h durch die Pisten bretterte, geht Nintendo mit F-Zero einen ganzen Schritt weiter. Mit bis zu 600 km/h raste der faszinierte Spieler durch die genialen Kamikaze-Kurse der *Super-NES*-Fassung. F-ZeroX auf dem *Nintendo 64* konnte den Geschwindigkeitsrausch sogar überflügeln und erlaubte es mit über 1000 km/h abzudüsen! Jetzt habt ihr die Möglichkeit Nintendos zukunftsweisende Racing-Perle auf eurem *Game Boy Advance* zu genießen!

Macht euch bereit für den Geschwindigkeitsrausch eures Lebens! Ab geht die Post!

Schnell, Schneller, F-Zero!

Als die Testversion des *GBA*-Launch-titels in unseren Redaktionsräumen eintraf, war die Freude groß! Endlich können wir auch auf dem *GBA* losdüsen! Nach einigen Test-Runden zeichnete sich schon ab, dass den

Landet ihr zwischen den Sprüngen im Außenbereich der Strecke ist das Rennen für euch gelaufen. Deshalb nehmt die Sprünge mit genug Speed.

In der Ferne erblickt ihr den führenden Piloten. Da die Gegner nicht auf den Kopf gefallen sind, heißt es für euch: „Üben, üben und nochmals üben!"

Entwicklern eine kleine Sensation gelungen ist. Ihr heizt mit einem Affenzahn durch die halsbrecherischen Renn-Strecken, welche mit zahlreichen Hindernissen und vor allem mit herausfordernden Gegnern gespickt sind. Das alles wird euch im schicksten Grafik-Gewand präsentiert und trotzdem trübt kein einziger Ruckler das Spieler-Auge! Das Geschehen bleibt zu jeder Zeit unglaublich flüssig und detailliert. Selbst wenn ihr absolut Top-Speed fahrt und sich mehrere Gegner vor der Nase eures Boliden tummeln, sucht ihr vergebens nach Spielspaß senkenden Rucklern! Dabei darf man nicht vergessen, dass F-Zero: Maximum Velocity ein Titel der ersten Software-Generation für den *Game Boy Advance* ist. Für die Zukunft dürfen wir uns also auf Einiges gefasst machen! Kommen wir zu den Fakten, denn schließlich wollt ihr ja auch wissen warum dieses Game so genial ist. Dass die Grafik spitzenmäßig aussieht haben wir ja schon zur Genüge erwähnt. Wie sieht es mit dem Spielspaß aus? Seid beruhigt – Auch hier kann das Spiel mächtig punkten! Da gerade bei einem Rennspiel die Steuerung überaus wichtig ist, haben wir diese natürlich besonders kritisch unter die Lupe genommen. Genau wie bei den „großen Brüdern" ist die Steuerung tadellos und schnell zu erlernen. Durch Einbeziehung der L- und R-Tasten könnt ihr eure Flitzer besonders perfekt steuern und habt zu keiner Zeit das Gefühl die Kontrolle zu verlieren. Wenn ihr zum Beispiel in einer Linkskurve die L-Taste drückt, dann lenkt ihr besonders stark ein. Durch simultanes Drücken beider Tasten betätigt ihr einen Turbo, der euch auf ein wahnwitziges Tempo beschleunigt! Verbunden mit der aufpeitschenden Musik steigt hier der Adrenalin-Pegel gewaltig an! Apropos Musik: Auch der Sound ist vom Allerfeinsten. Am Besten setzt ihr Kopfhörer auf, um in den vollen Genuss der hyper-genialen Stereo-Effekte zu kommen. Wenn ihr links an einem Kontrahenten vorbeizieht, dann hört ihr auf dem rechten Ohr, wie das Dröhnen seines Motors kurz anschwillt und nach dem Überholen leiser wird! F-Zero Maximum Velocity ist nicht nur eine eindrucksvolle Demonstration dessen, was auf dem *GBA* möglich ist. Dieser Knüller ist eine spielerische Offenbarung! Erst wenn sämtliche Spiel-Modi bestanden, alle Highscores geknackt und sämtliche Boliden freigeschaltet sind, werdet ihr voller Befriedigung euren *GBA* aus der Hand legen. Außer ihr habt ein paar Freunde in der Nähe, denn dann wird es nichts mit der verdienten Rennspiel-Pause. Im genialen Mehrspieler-Modus dürft ihr nämlich mit bis zu vier Freunden an den Start gehen um eure Renn-Künste zu messen. Ihr habt nur ein einziges Modul zur Verfügung? Kein Problem! Auf dem „Silence-Kurse - Open Circuit" könnt ihr auch mit nur einem Cartridge zu viert Gas geben. Freut euch auf den 22. Juni, denn dann erscheint ein geniales Stück

Wer hätte diese coolen Flitzer nicht gern in der Garage stehen?

Je mehr Rennen ihr gewinnt, umso mehr neue Highspeed-Flitzer könnt ihr freischalten

Jetzt mal schnell den Turbo aktivieren und schon lasst ihr eure Gegner hinter euch.

Wenn ihr auf die dunklen Felder kommt, reduziert sich eure Geschwindigkeit erheblich.

Euere Kontrahenten behindern euch, wo es nur geht! Die K.I der Gegner ist wirklich beachtlich!

GAME BOY ADVANCE

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Rennspiel
Spieler: 1-4
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . 22. Juni

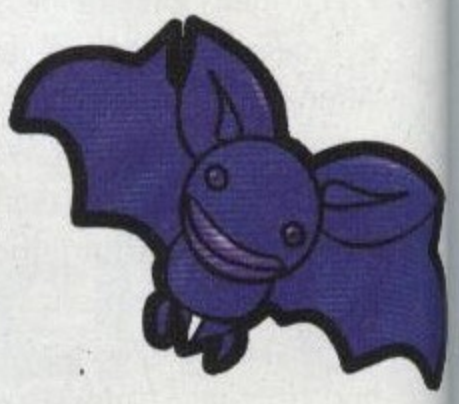
FAZIT

RASANTER RENNSPIEL-MEILENSTEIN FÜR UNTERWEGS. EIN SICHERER TOPHIT!

F-Zero ™: Maximum Velocity
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo.

Konami Krazy Racing

Auch Graf Dracula steht beim rasanten Kartrennen mit am Start.



Konami führt euch zum Start des GBA in Deutschland mit diesem Funracer auf tückische Pisten.

Mit dem Turbo lasst ihr die Konkurrenz stehen. Der Pfeil zeigt eine Linkskurve an.

Auf eisigem Untergrund fällt das Steuern schwer. Der Überholvorgang ist daher gewagt.

Durch gezielten Einsatz der Specials kämpft ihr euch nach vorne. Der Blitz hat gesessen!

Mit den Bomben nehmt ihr die Gegner ins Visier und rollt so das Feld von hinten auf.

Als typischer Vertreter des beliebten Genres Funracer bietet Konami Krazy Racing knallharte Positionskämpfe, haarsträubende Streckenverläufe und jede Menge Specials, mit denen ihr euch die rücksichtslos rasende Konkurrenz vom Leib haltet. Die Ähnlichkeiten zu Super Mario Kart sind daher schon bei der ersten Runde auf einer von mehr als 16 tückischen Strecken unübersehbar. Bei diesem Rennspiel klemmt sich die gesammelte Konami-Prominenz hinters Lenkrad. Während der schwergewichtige Dracula aus Castlevania mit hoher Endgeschwindigkeit besticht, verblüfft der geheimnisvolle Ninja aus Metal Gear Solid gegnerische Piloten mit seiner enormen Beschleunigung. Mit einem gekonnten Powerdrift zieht man in Kurven elegant an der Konkurrenz vorbei; reicht das fahrerische Können allein nicht aus, setzt man eines der Specials ein. Mit Extras wie Bomben, Lenkraketen, Turbos oder fiesen Öllachen entledigt ihr euch des restlichen Fahrerfeldes. Im Mittelpunkt steht der Meisterschaftsmodus. Zur Teilnahme an späteren, schwierigeren Turnieren seid ihr allerdings erst berechtigt, wenn ihr durch das Meistern spezieller Aufgaben eine besondere Fahrerlaubnis erhalten habt. Zu den Aufgaben gehört z. B. ein Rennen gegen einen Konkurrenten oder die Zeit.

GAME BOY ADVANCE

Konami Krazy Racing

Hersteller: . . . . . Konami
Genre: . . . . . Rennspiel
Spieler: . . . . . 1-2 (Game-Link-Kabel)
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . 22. Juni

Fazit

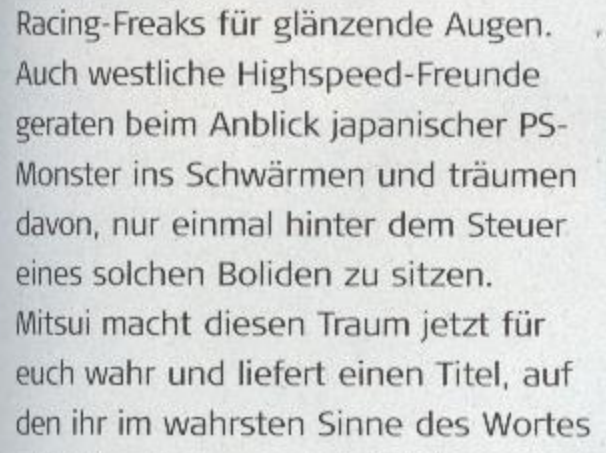
witziger Funracer mit den bekanntesten Konami-Charakteren.

"KONAMI" and "KONAMI KRAZY RACING"
are registered trademarks of KONAMI CORPORATION.
© 1986 - 2001 KONAMI & KCE Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED.

Top Gear GT Championship

Gib Gas, ich will Spaß! Dieser Rennspiel-Hammer dürfte vor allem Fans realistischer Renn-Simulationen ansprechen!

Nicht nur im Land der aufgehenden Sonne sorgt die All Japan GT Association bei Racing-Freaks für glänzende Augen. Auch westliche Highspeed-Freunde geraten beim Anblick japanischer PS-Monster ins Schwärmen und träumen davon, nur einmal hinter dem Steuer eines solchen Boliden zu sitzen. Mitsui macht diesen Traum jetzt für euch wahr und liefert einen Titel, auf den ihr im wahrsten Sinne des Wortes mächtig abfahren werdet! Dieser Handheld-Racer lässt euch die adrenalinhaltige Luft des Rennspielzirkus schnuppern und beschränkt sich nicht nur auf sture Bleifuß-Action ohne Tiefgang. Die Entwickler wollten vor allem Authentizität rüberbringen, integrierten zahlreiche Originalstrecken sowie über 20 Original-Fahrzeuge und lassen euch so die Saison 2000 hautnah miterleben!



In der Streckenauswahl erhaltet ihr die wichtigsten Daten wie Länge und Rekorde im Überblick.

3 ... 2 ... 1 ... Start!

Wenn ihr die erste Testrunde einlegt, werdet ihr als Erstes von der guten Grafik beeindruckt sein. Trotz der aufwendigen Grafikdarstellung bleibt das Spielgeschehen jederzeit pfeilschnell und kein einziger Ruckler trübt das Spielerauge. Die Hardwarepower des *Game Boy Advance* macht's möglich! Nachdem ihr euch mit dem Handling der virtuellen PS-Schleudern vertraut gemacht habt, könnt ihr euch nach Herzenslust an den Einstellungen eurer Fahrzeuge versuchen. Hier könnt ihr wirklich alles von A bis Z nach euren Vorstellungen modifizieren und holt somit das Letzte aus eurem Renngeschoss heraus. Apropos modifizieren: Eurer Kreativität könnt ihr nicht nur beim Fahrzeug-Tuning freien Lauf lassen, denn auch im Strecken-Editor sind euch keine Grenzen gesetzt! Dort basteln sich findige Renn-Piloten ihre eigenen Highspeed-Kurse und schaffen sich dadurch immer wieder neue Herausforderungen. Ein geniales Feature, welches nur noch vom tollen Mehrspielermodus getoppt wird! Kurz gesagt: Top Gear GT Championship ist ein weiteres Highlight für euren *Game Boy Advance*. Mit Vollgas in den Sommer!

Jetzt wird es aber etwas eng! Solch heftige Rempler solltet ihr tunlichst vermeiden.

Bei regennasser Fahrbahn wirkt sich der kleinste Fahrfehler verheerend für euch aus!

Was für ein Prachtstück! Was würden wir dafür geben, nur einmal so einen Wagen zu fahren.

Schwingt euch hinter das Lenkrad eines der verschiedenen Renner.

GT Championship

Hersteller: . . . . . Mitsui
Genre: . . . . . Rennspiel
Spieler: 1-4
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . 22. Juni

Fazit

„Ein Rennspielhit, der es locker auf die Pole-Position schaffen dürfte!"

GAME BOY ADVANCE

Altmeister Tony Hawk hat wirklich alle Tricks auf Lager.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Helmgurt festzurren und Knieschoner anlegen – dieses Spiel bietet Skateboarding pur!

Die genialen Animationen der Skater sehen fantastisch und absolut lebensecht aus.

Die Namen der Tricks sind genauso abgefahren wie die Ausführung. Get some Air!

Die Geländer auf dem Schulhof eignen sich vorzüglich zum Grinden. Bitte nicht nachmachen!

Wer Skateboard-Games für zu langweilig hält, den wird Tony Hawk's Pro Skater 2 eines Besseren belehren. Die Entwickler habe es geschafft, fast alle genialen Features der Vorgängerversionen und massig Spielspaß in die kleine Cartridge zu packen. Ihr steigt mit einem der 13 Profiskater aufs Brett, um die spektakulären Tricks in einem von insgesamt sechs Arealen zu vollführen. In jedem Level gibt es darüber hinaus versteckte Abschnitte zu entdecken, von denen einige speziell für den *Game Boy Advance* kreiert wurden. Die Aufgaben bieten jede Menge Abwechslung und Fun. Auf einem Schulgelände müsst ihr beispielsweise Schulglocken ausfindig machen, während ihr am Strand auf die Jagd nach dem Hidden Tape geht oder im nächtlichen New York die Buchstaben S-K-A-T-E einsammelt. Erst wenn ihr alle Aufgaben bewältigt habt, geht's in den nächsten Level. Um den steigenden Anforderungen gewachsen zu sein, motzt ihr mit der nebenbei aufgesammelten Kohle euer Skateboard auf oder verbessert eure Fähigkeiten in Sachen Sprungkraft, Balance oder Schnelligkeit. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit vollführt ihr mittels der R- und der L-Taste die wildesten Tricks, wobei natürlich die Spezialmanöver der Skater den Höhepunkt bilden. Die lebensechten Animationen der Profis sorgen zusammen mit den detaillierten Landschaften und dem rasanten, stets flüssigen Gameplay für ein tolles Spielerlebnis, das sich kein *GBA*-Besitzer entgehen lassen sollte.

GAME BOY ADVANCE

THPS 2

Hersteller: ..... Activision
Genre: ..... Skateboarding
Spieler: 1
Speichern: ..... Batterie
Sprache: ..... Englisch
Veröffentlichung: ..... 22. Juni

Fazit

„Tony Hawk's Pro Skater 2 bietet Skateboarding in Reinkultur. Ein echter Hit!"

© 2001 Activision, Inc.
All rights reserved. Published and distributed by Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Tony Hawk's ProSkater 2 is a trademark of Activision, Inc. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All other trademarks and trade names are the property of their respective owner.

GAME BOY ADVANCE™

Rayman Advance

Ein alter Bekannter feiert seinen Einstand auf dem Game Boy Advance! Rayman ist zurück und mit ihm auch der böse Mr. Dark!

Selbst Jump&Run-Helden haben mal eine Pause verdient.

Ihr habt einer Gruppe Toons die Flucht ermöglicht. Insgesamt gilt es, 106 Käfige zu finden!

Und wieder habt ihr eine neue Fähigkeit erlernt! Die gute Fee bringt euch einiges bei.

Der flinke Rayman könnte glatt bei der nächsten Sommer-Olympiade mitmachen.

Freunde des französischen Hüpf-Helden können ihre Sammlung jetzt mit diesem *GBA*-Modul komplettieren. Während die *Game Boy Color*-Variante schon grandiosen Jump&Run-Spaß für unterwegs bot, betretet ihr jetzt nicht nur neue Gameplay-Dimensionen. Vor allem optisch lässt es Ubi Soft richtig krachen und entzündet ein Grafik-Feuerwerk der Extraklasse. Rayman macht sich auf die Reise, denn der fiese Mr. Dark führt wieder einmal Böses im Schilde. Der Tunichtgut hat nämlich die lieben Toons entführt und in Käfige gesperrt, wo sie jetzt auf ihre Rettung warten. Unser Held eilt natürlich sofort los, um die niedlichen Geiseln zu befreien! Ihr springt durch eine kunterbunte 2D-Welt, die an Detailreichtum kaum zu überbieten ist, und gebt euren Gegnern mit eurer Teleskop-Faust was auf die Mütze. Nach und nach erlernt ihr neue Fähigkeiten, die euch in vorher unerreichbare Abschnitte vorrücken lassen. So müsst ihr öfter mal in bereits besuchte Levels reisen, damit ihr dort eure neu erworbenen Fähigkeiten einsetzen könnt. Nur so könnt ihr wirklich alle 106 Käfige finden, um jeden einzelnen Toon zu retten. Auch wenn es unglaublich klingen mag, aber ihr habt es hier quasi mit einer 1:1-Umsetzung des Originals zu tun! Die *Game Boy Advance*-Version bietet euch zwar einen etwas kleineren Bildausschnitt, aber dies ist sogar ein Vorteil. Dadurch wirken alle Figuren größer und ihr braucht euch nicht mit fitzeligen Mini-Sprites herumzuärgern. Neben der phänomenalen Grafik reißt euch auch der Sound vom Hocker! Die Melodien animieren zum fleißigen Mitpfeifen und die Sound-Effekte passen perfekt ins Spielgeschehen.

GAME BOY ADVANCE™

RAYMAN ADVANCE

Hersteller: . . . . . Ubi Soft
Genre: . . . . . Jump & Run
Spieler: 1
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . 22. Juni

FAZIT

„SPIELSPASS-KNALLER MIT TOP-GRAFIK. UNBEDINGT ZUGREIFEN!"

© 2001 UBI SOFT Entertainment.
The logo and the character of Rayman are trademarks UBI SOFT Entertainment.

Castlevania: Circle of the Moon

Macht euch bereit – auf euch wartet der Fürst der Dunkelheit!

So cool sehen die Vampirjäger der neuesten Generation aus.

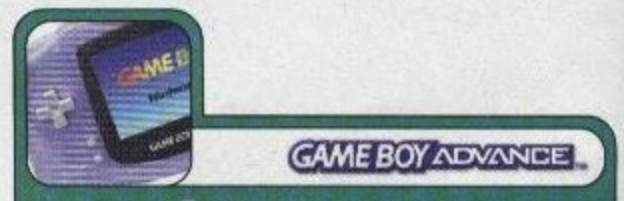
Schon oft haben Videospieler versucht, den berühmt-berüchtigten Grafen Dracula zu stoppen. Nach seinen 3D-Auftritten auf dem *Nintendo 64* treibt der Blutsauger ab dem 22. Juni im klassischen 2D-Gewand auf dem *Game Boy Advance* sein Unwesen. Dieses Mal macht sich Nathan Grabes auf, um dem düsteren Treiben des lichtscheuen Knoblauchallergikers endgültig ein Ende zu setzen. Bevor es allerdings zum Showdown mit dem Obervampir kommt, klettert, springt, schleicht und rennt ihr durch das riesige Schreckensschloss und trefft dabei auf riesige Wölfe, untote Ritter, Fledermäuse, fliegende Mönche, um nur einige der Gefahren zu nennen, die hinter den dicken Schlossmauern auf Nathan lauern. Hält er sich die

Beim Laufen auf dem Förderband ist gutes Timing notwendig. Wer ist wohl die unbekannte Frau?

Die zahlreichen Zwischen- und Endgegner treten in den verschiedensten Formen auf.

Bei den Hintergrundgrafiken im Schloss haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben.

Teufelsbrut anfangs nur mit der bekannten Peitsche vom Leib, greift er später zu Weihwasser, Wurfmesser oder einem Silberkreuz. In bester Rollenspielmanier sammelt ihr weitere nützliche Gegenstände wie ein Amulett, mit dem höher gelegene Vorsprünge erreicht werden können. Bei besonders hartnäckigen Bossgegnern greift der furchtlose Held auf seine Spezialkräfte zurück. Diese so genannten DDS-Kräfte verstärken kurzzeitig die Wirkung seiner Angriffswaffen. Die *GBA*-Version von Castlevania ist eine schaurig-schöne Mischung aus den Genres Action, Jump & Run und Rollenspiel. Garniert wird das gelungene Gruselspektakel durch die tolle Musikuntermalung, die zusätzlich für Gänsehaut sorgt.



GAME BOY ADVANCE

Castlevania

Hersteller: . . . . . Konami
Genre: . . . . . Action
Spieler: 1
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . 22. Juni

Fazit

„Auch auf dem GBA wird euch Graf Dracula das Fürchten lehren!"

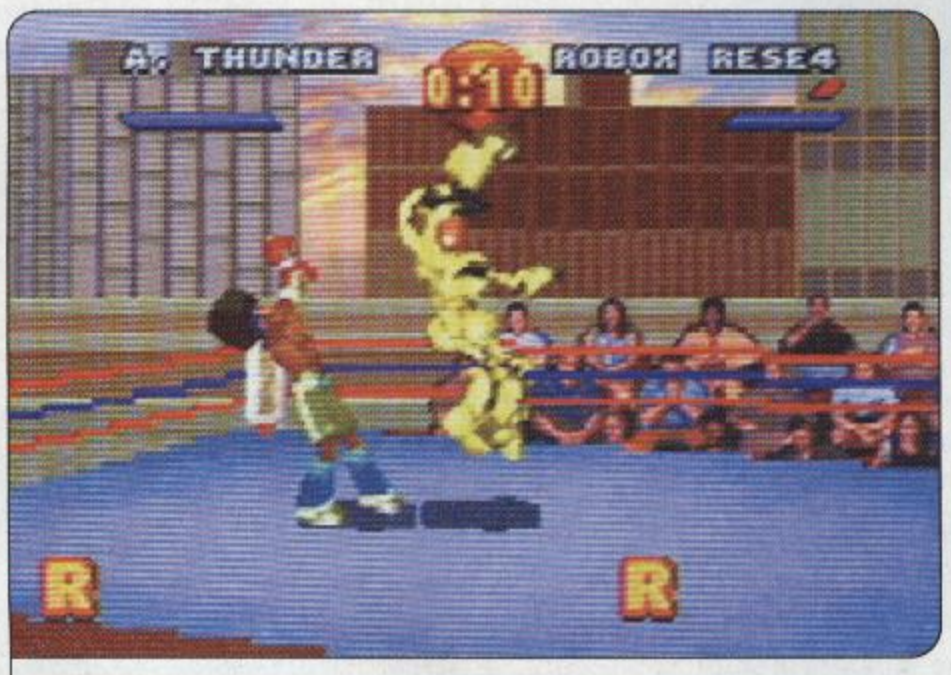
"KONAMI" and "Castlevania"
are registered trademarks of KONAMI CORPORATION.
© 1986 - 2001 KONAMI & KCE Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Jetzt gibt's was auf die Mütze! Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 sorgt für unkomplizierten Prügelspaß auf dem *Game Boy Advance*.

Elf Boxer aus aller Welt haben sich mal wieder versammelt, um sich genüsslich eins auf die Nase zu hauen. Bei der Ready-2-Rumble-Serie geht es bei weitem nicht so bierernst zu wie in anderen Box-Simulationen. Riesenspaß mit abgedrehten Charakteren steht im Vordergrund. Habt ihr euren Favoriten unter den abgespaceten Typen ausgesucht, geht es auch schon in den Ring. Vor jedem Kampf grölt Arena-Schreihals Michael Buffer sein berühmtes „Let's get ready to rumble!" aus dem *Game Boy Advance* und es geht ohne Umschweife in den Boxring. Hier lässt das kleine Handheld seine Muskeln im 3D-Bereich spielen. Macht euer Kämpfer einen Ausweichschritt, rotiert der Boxring um euch, dass es ein wahrer Augenschmaus ist. Die Kämpfer dreschen mit flüssigen Animationen aufeinander ein und überraschen mit wuchtigen Special Moves. Diese werden übrigens ausgelöst, sobald sich die Rumble-Anzeige eures Kämpfers durch ausgefeilte Feindberührungen aufgefüllt hat. Ein weiteres nettes Feature sind zahlreiche Mini-Games, die euer Kämpfer im Trainingslager absolvieren muss. Dies bietet nicht nur Abwechslung ohne Ende, sondern steigert auch einzelne Fähigkeiten des Boxers. So wird aus einem Fliegengewicht langsam ein unschlagbarer Rocky-Klon. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 ist eine spaßige Klopperei, die auch Prügel-Verweigerer begeistern dürfte.

Spannung in der Arena. Mit einer vollen Rumble-Leiste kann man richtig loslegen!



Auf dem Dach eines Hochhauses bekommt Thunder vom Androiden Robox endlich mal einen anständigen Haarschnitt verpasst.

Thunder gegen Jet Chin. Die Afro-Rasta-Locke kämpft gegen Prinz Scheitelfroh.

Der Rumbleman freut sich sichtlich, seinem Lieblingsstar mal persönlich zu begegnen.

Schnell muss Rivera feststellen, dass Jet Chin kein leicht zu besiegender Gegner ist.

GAME BOY ADVANCE

READY 2 RUMBLE 2

Hersteller: . . . . . Midway
Genre: . . . . . Fun-Sport
Spieler: 1
Speichern: . . . . . Passwort
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . 22. Juni

FAZIT

LET'S GET READY TO RUMBLE!!! AUCH UNTERWEGS MACHT DER FUN-PRÜGLER LAUNE.

© 2000
Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.
READY TO RUMBLE trademark used under license from BufferPartnership (www.letsrumble.com).
MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission.

Mercedes-Benz MOBILE KIDS Tour

Hier könnt ihr was erleben!

Bist du zwischen 10 und 12 Jahre alt? Na dann, Augen und Ohren auf und rein ins Vergnügen! Im Rahmen der Mercedes-Benz MobileKids Tour lernt ihr Alles zum Thema Verkehrssicherheit und was noch viel besser ist- Euch erwartet eine Menge Spaß und viele tolle Gewinne! Wer hellwach ist und mit Köpfchen spannende Verkehrsaufgaben lösen kann, schafft es vielleicht bis zum besten MobileKid von allen. So heißen nämlich Kids, die sich sicher und trotzdem cool durch den Straßenverkehr bewegen können. Auf der Aktionsfläche dreht sich alles ums Laufen und Fahren - ganz egal, ob auf dem Fahrrad, Roller oder auch zu Fuß. Nur wer wirklich wachsam ist, Gefahren erkennt und meidet, kann hier einen der tollen Preise gewinnen.

Die Attraktionen im Überblick!

1. Road Cinema

Kugelkino
Wer findet die meisten Fehler?

Fehler im Straßenverkehr können ganz schön gefährlich sein. Gut, wenn sie nur im Film passieren. Die Gruppe, welche die meisten Fehler im Film erkennt, ist den Preisen schon ein ganzes Stück näher. Übrigens: Im Kugelkino wartet unser Stargast auf euch!

2. Hot Ride

Dreidimensionales Abenteuer

Wow, was für ein Ritt! Wer hätte gedacht, dass Bremsen so viel Spaß machen kann. Einen Film vor euren Augen, fahrt ihr auf einem Roller durch Straßen und Gassen. Aber Achtung, das Bremsen nicht vergessen - denn dafür gibt´s die Punkte.

3. Umfeldkugel

Rechts, links, vorne, hinten

Von überall kommen lustige Bildmotive in euer Blickfeld geflogen. Ihr sollt erkennen, welche davon im Straßenverkehr wichtig sind. Dabei sitzt ihr auf 3 Tandems und ihr tretet kräftig in die Pedale. Sonst geht das Licht aus und ihr sitzt ohne Punkte im Dunkeln.

4. Zeichenkugel

Touch Screen Memory

Gar nicht so einfach, sich durch die Menge von Verkehrszeichen zu kämpfen. Noch dazu, wenn man wie beim Memory Bildpaare einander zuordnen soll. Auf großen Touch Screen Monitoren spielt ihr zu zweit gegeneinander. Mit jedem Level wird es ein bisschen schwieriger. Wer schafft es, hier den Tour-Rekord zu brechen?

5. Geräuschekugel

Hörreise

Ihr macht eine kurze Hörreise und begleitet 2 Kids auf ihrer Fahrt vom Wald bis in die Stadt. Dabei kommt den beiden so allerhand in die Quere. Was das ist, findet ihr heraus, wenn ihr eure Ohren spitzt und das passende Bild zu den Geräuschen auf dem großen Spieltisch findet.

6. Mobile Walk

Das ist ja zum Kugeln!

Zum Schluss könnt ihr im 2-er Team noch einmal richtig Gas geben. Ein Kid schlüpft in die Rollkugeln hinein - das Andere sagt von außen, wo es langgeht: Tempo machen, über Hindernisse drüber, mehr rechts, mehr links, mehr Schwung und um die Kurven. Und Stop - ihr seid am Ziel.

Mario in Aktion!

Trefft den Videospiel-Helden auf der MobileKids Tour!

Auch euer Liebling Mario treibt sich auf dem Gelände herum und verbreitet Spaß und gute Laune!

INFO

Wir kommen auch in deine Nähe

Von Juni bis Oktober sind wir für euch Kids in zwölf verschiedenen Städten unterwegs. Auf dem Tourenplan seht ihr, wann die Mercedes-Benz-MobileKids-Tour ganz in eurer Nähe ist. Die besten MobileKids aus jeder Stadt reisen zum Schluss mit uns zum großen Deutschland-Finale in den **Europa-Park-Rust**. Hier zeigt sich dann, wer das beste MobileKid von allen ist.

10.06. – 16.06......Heidepark Soltau

28.06. – 30.06......Saarbrücken

04.07. – 07.07......Dresden

11.07. – 14.07......Leipzig

19.07. – 21.07......Koblenz

25.07. – 28.07......Köln

01.08. – 04.08......Dortmund

07.08. – 11.08......Hamburg

14.08. – 18.08......Berlin

23.08. – 25.08......Kiel

29.08. – 01.09......Karlsruhe

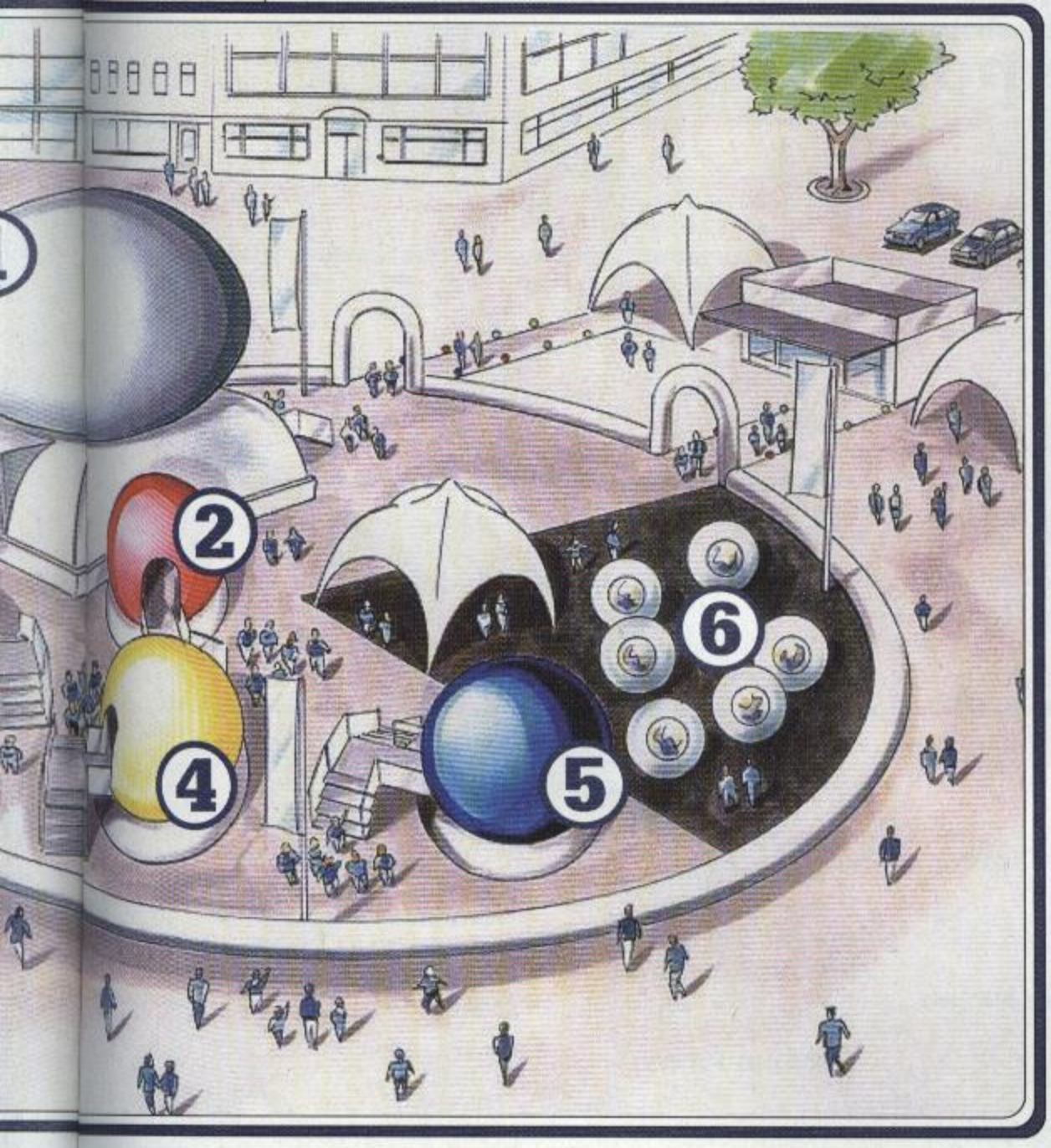
04.09. – 08.09......München

10.09. – 13.09......Frankfurt

01.10. – 07.10......Europapark Rust mit Finale

Wenn ihr Lust auf mehr Infos rund um das Thema „Mobilität und Verkehrssicherheit" habt, dann schaut mal im Internet unter:

WWW.MOBILEKIDS.DE



Gewinnspiel

GAME BOY ADVANCE™

Game Boy Advance Gewinnspiel

Der Europa-Launch des *Game Boy Advance* ist nicht nur für uns ein Grund zum Feiern!
Deshalb gibt es zu diesem Anlass ein tolles Gewinnspiel mit noch tolleren Preisen!

Kreativität ist gefragt

Um einen der begehrten Preise abzustauben, müsst ihr folgenden Satz zu Ende bringen:

„Ich steh' auf Nintendo, weil .....“

Also spitzt eure Stifte und lasst eurer Fantasie freien Lauf! Die einfallsreichsten Beiträge werden von unserer Jury ausgewählt und prämiert.

INFO

Der Hauptpreis

Der glückliche Gewinner des Hauptpreises darf sich über einen *GBA* mit drei Spielen freuen! Das Ganze bekommt ihr in einer schicken Tasche, die Platz für ein Handheld inklusive Zubehör bietet.

2. bis 4. Preis

Das rasanteste Motocross-Spektakel aller Zeiten – exklusiv für euer *Nintendo 64*!

5. bis 9. Preis

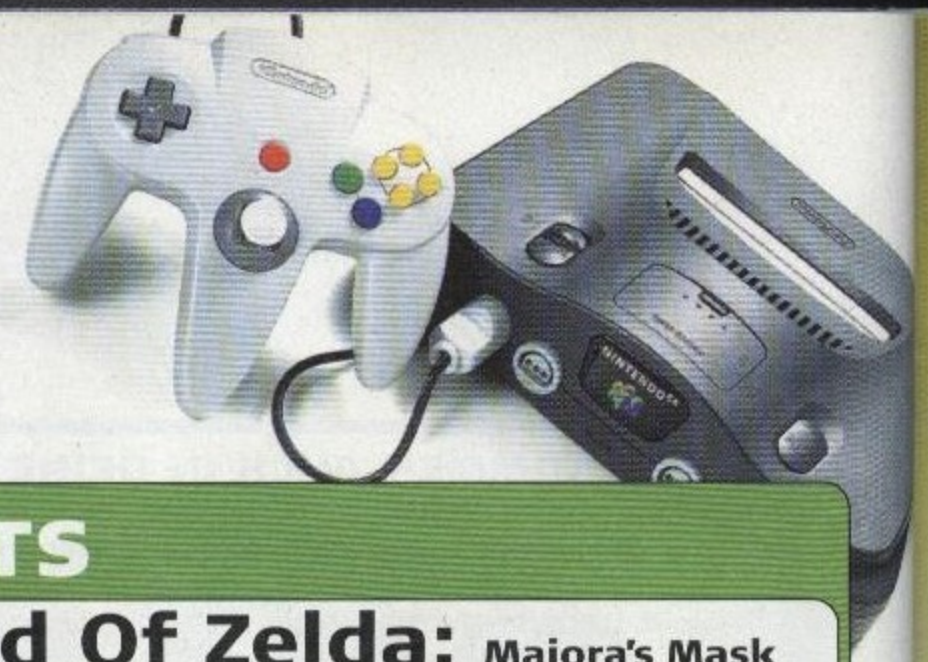
Pokémon-Fans und Puzzle-Experten dürften sich über diesen Knaller für den *GBC* freuen!

Wohin damit?

Schickt eure Satz-Konstruktionen bis zum 10. August 2001 an nachfolgende Adresse:

Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo of Europe oder der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen.



CHARTS

1 (1)

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Nintendo . . . . Adventure/Rollenspiel . . . 1 SPIELER

Link beweist Hartnäckigkeit: Nachdem er im letzten Monat erstmals mit seinem neuen Spiel die Spitzenposition erobert hat, kann er diesen Rang verteidigen.

2 (4)

Pokémon Puzzle League

Nintendo . . . . Puzzle-Spiel . . . . . 1-2 SPIELER

Dass das Pokémon-Fieber wieder ausgebrochen ist, beweist die aktuelle Platzierung von Pokémon Puzzle League. Es geht hoch von Rang 4 auf Rang 2!

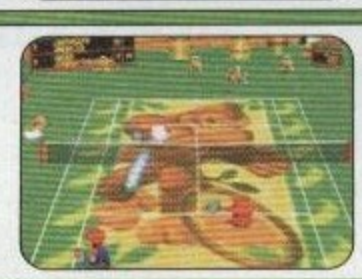
3 (-)

Banjo-Tooie

Nintendo . . . . Action-Adventure. . . . . 1-4 SPIELER

Das nennt man einen Blitzstart! Innerhalb kürzester Zeit konnte sich das neue Abenteuer von Banjo und Kazooie auf einem hervorragenden dritten Rang platzieren!

4 (2)



Mario Tennis

Nintendo . . . . Sportspiel. . . . . 1-4 SPIELER

Mario Tennis ist einfach ein Spielspaßgarant erster Güte. Mit der *Game Boy*-Version und einem Transfer Pak kann man auf dem *N64* neue Features ausprobieren!

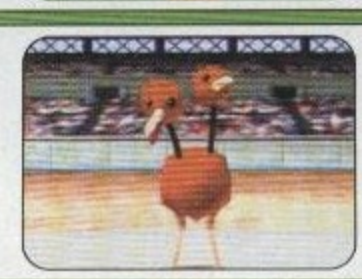
5 (3)

Pokémon Snap

Nintendo . . . . Foto-Shooter. . . . . 1 SPIELER

Die Pokémon aus der jüngst erschienenen Goldenen und Silbernen Edition könnt ihr hier zwar nicht fangen, trotzdem macht die Jagd auf die ersten Pokémon Spaß wie eh und je.

6 (5)

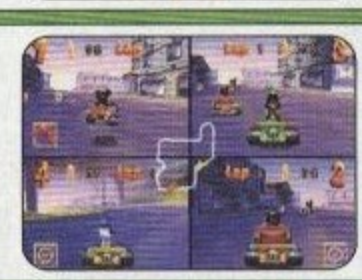


Pokémon Stadium

Nintendo . . . . Action/Rollenspiel . . . . 1-4 SPIELER

Wer ist der bessere Pokémon-Trainer? Mit Pokémon Stadium auf dem *N64* könnt ihr es herausfinden. Ladet eure Pokémon vom *Game Boy*-Modul herunter und betretet das Stadion!

7 (7)



Mickey's Speedway USA

Nintendo . . . . . Rennspiel. . . . . 1-4 SPIELER

Der jüngste Rare-Knüller macht Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing mächtig Konkurrenz. Dieses Fun-Racing-Spektakel garantiert atemberaubende Rennen im Freundeskreis.

8 (6)

Mario Party 2

Nintendo . . . . Brettspiel-Simulation . . 1-4 SPIELER

Traditionelle Brettspiele waren gestern, Mario Party 2 ist heute! Massenweise Mini-Spiele und knifflige Spieltische garantieren auf jeder Party Spielspaß pur!

TERMINE

Welche tollen Spiele jetzt und in Zukunft für das *N64* erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

AKTUELLE NEUHEITEN

BANJO-TOOIE	Action-Adventure	**Nintendo**
INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL	Action-Adventure	**THQ**
POKÉMON PUZZLE LEAGUE	Puzzle-Spiel	**Nintendo**
STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO	Action	**THQ**
EXCITEBIKE 64	Rennspiel	**Nintendo**

WEITERE HITS IN 2001

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS	Jump & Run	**Nintendo**
PAPER MARIO	Rollenspiel	**Nintendo**
POKÉMON STADIUM 2	Action/Rollenspiel	**Nintendo**
MARIO PARTY 3	Brettspiel-Simulation	**Nintendo**

Pack' Neo-Power in dein Deck!

POKÉMON
SAMMELKARTENSPIEL

Entdecke mehr als 60 brand-neue Pokémon

neo genesis™

Entdecke die Baby-Pokémon und zwei neue Energiearten.

Werde Meister-Trainer

TM & ® Nintendo. © 1995-2000 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Präsentiert von The Pokémon Company. Herstellung und Vertrieb: Wizards of the Coast, Inc.
* Das Wizards of the Coast-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. ©2000 Nintendo.

www.wizards.com/pokemon

Paper Mario

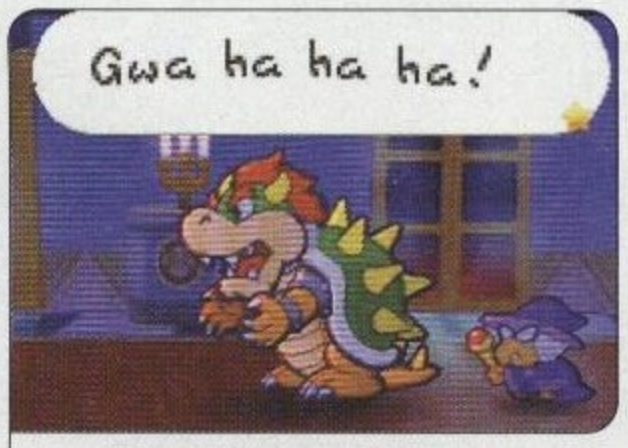
Es gibt kein Spiele-Genre, in dem Mario nicht schon mitgewirkt hat. Egal ob Rennspiel, Jump & Run, Denkspiel, Beat 'em Up oder Rollenspiel: Mario hat einfach alles drauf!

Die Sensation ist perfekt! Der beliebteste Klempner der Welt wandelt jetzt auf Rollenspiel-Pfaden. Paper Mario stellt aber nicht nur spielerisch eine Revolution dar. Auch der abgefahrene Grafik-Stil sucht seinesgleichen. Sämtliche Protagonisten sind im wahrsten Sinne des Wortes zweidimensional dargestellt. Stellt euch vor, man würde ein Bild von Mario auf ein Blatt Papier malen und danach mit einer Schere ausschneiden. Genauso dürft ihr euch das Design der verschiedenen Charaktere vorstellen und dies wiederum erklärt auch den Titel des genialen Rollenspiels!

Mario und Luigi machen sich auf, um die Prinzessin zu besuchen. So beginnt euer Abenteuer!

Der Retter in der Not!

Den dicken Bowser kann man aber wirklich keine Sekunde aus den Augen lassen! Als Mario und Luigi bei Prinzessin Peach zu Besuch sind, schlägt der Bösewicht wieder zu. Bowser entführt die blaublütige Schönheit mitsamt ihrem Schloss und macht sich aus dem Staub. Es gibt nur einen, der sie noch retten kann: Mario! Den beliebtesten Klempner der Welt erwartet ein kunterbuntes Rollenspiel-Abenteuer und ihr seid mit dabei! Ihr begegnet vielen bekannten Gesichtern aus dem Mario-Universum und durchstreift eine wundervoll gestaltete 3D-Welt. Auf der



Wer zuletzt lacht ... Der fiese Bösewicht Bowser hat mal wieder nur Unsinn im Kopf!

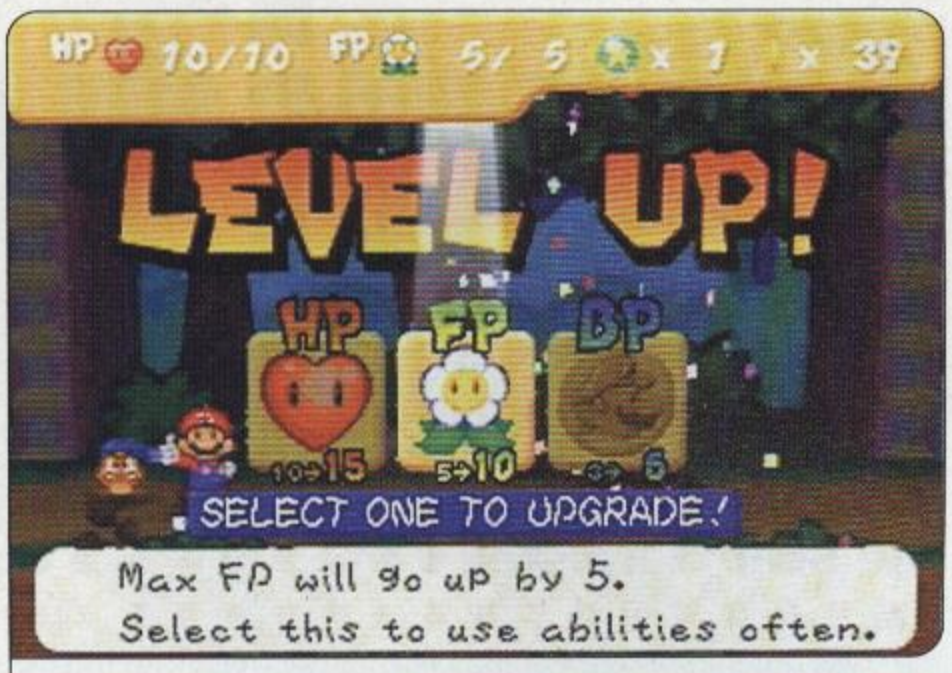
Bowser ist jetzt mächtiger als je zuvor, aber das Gute wird immer siegen! Es liegt an euch!

Yeah! Mario ist wieder da und auch seine lieben Freunde sind wieder mit von der Partie!

Suche nach der entführten Prinzessin gibt es vieles zu entdecken und bis ihr Bowser im finalen Kampf entgegentretet, dürfte viel Zeit vergehen. Sicher fragt ihr euch, wie man das bewährte Mario-Design und die Rollenspiel-Mechanik unter einen Hut gebracht hat. Hier hatten die Programmierer wirklich eine tolle Lösung parat! Während sämtliche Charaktere zweidimensionale Sprites sind, besteht eure Umgebung komplett aus Polygonen. Dadurch entsteht nicht nur ein toller 3D-Effekt, es ist auch zu jeder Zeit perfekte Übersicht gewährleistet. Ähnlich wie bei einem Jump & Run hüpft ihr mun-

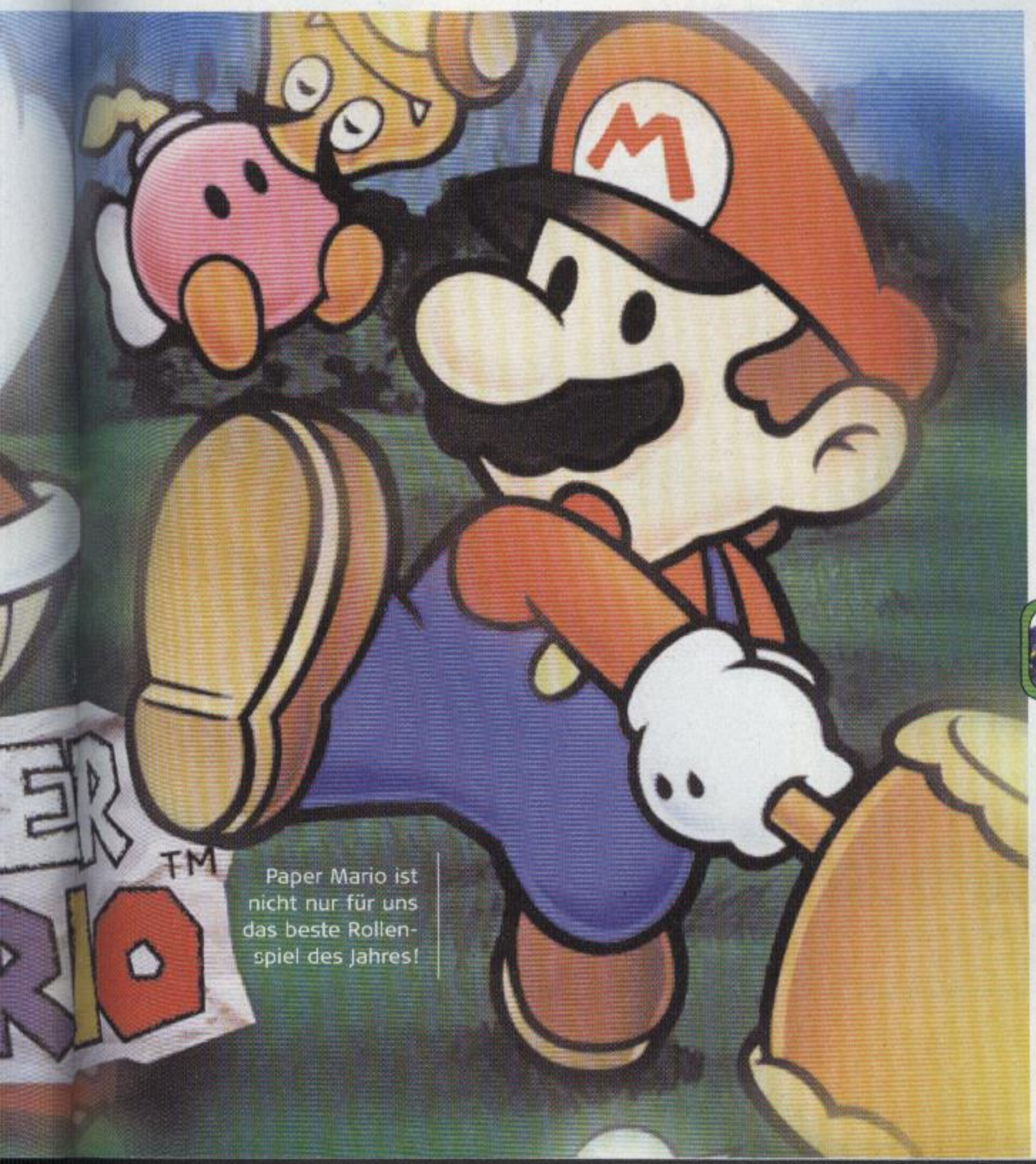
Paper Mario ™
© 2001 Nintendo. Game by Intelligent Systems.
™, ® and the "N" logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
The line „™, ® and the ‚N' logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd." can be mentioned once only, in case several of the legal sentences appear in one place (e.g. catalogue, leaflet).

Mit seinem Hammer bereitet Mario jedem Gegner Kopfschmerzen! Im Spielverlauf könnt ihr euren Hammer mehrmals aufrüsten und verstärken.



Jedes Mal, wenn ihr 100 Stern-Punkte zusammenhabt, steigt ihr einen Level auf. Jetzt dürft ihr auswählen, welche eurer Fähigkeiten verbessert wird.

ter durch die Gegend und interagiert mit eurer Umgebung. Ihr könnt zum Beispiel Büsche nach wertvollen Items und Geld durchsuchen oder mit dem Hammer gegen Bäume klopfen.
Oft fallen nützliche Dinge aus den Baumkronen, aber in einigen Fällen kann es passieren, dass euch ein angriffslustiger Gegner vor die Füße plumpst. Apropos Gegner: Auch hier beweist Nintendo wieder einmal, dass es auch in Rollenspielen immer etwas zu verbessern gibt. Auf euren Streifzügen trefft ihr auf viele verschiedene Gegnertypen, die euch bei Blickkontakt angreifen. Wenn es euch gelingt, den Fieslingen in typischer Mario-Manier auf den Kopf zu hüpfen, dann seid ihr im rundenbasierten Kampf zuerst an der Reihe. Auch ein Schlag mit dem Hammer lässt euch zuerst zum Zug kommen! Bei einer Konfrontation wechselt ihr automatisch in den Battle-Screen, wo beide Parteien aus einer Seitenperspektive zu sehen sind. Jetzt könnt ihr rollenspieltypisch aus einer Reihe von Optionen wählen. Ihr könnt Gegenstände benutzen, angreifen oder zum Rückzug blasen. Auch hier hat Nintendo eine Innovation parat! Ihr habt die Möglichkeit, Spezial-Aktionen auszuführen, die aber perfektes Timing erfordern. So müsst ihr zum Beispiel bei Sprung-Attacken den A-Knopf drücken, wenn eure Helden auf dem Kopf der Gegner landen. So trefft ihr eure Kontrahenten gleich zweimal und fügt ihnen mehr Schaden zu. Natürlich gibt es noch zahlreiche andere Spezial-Aktionen, wodurch die Kämpfe eine gehörige Portion Action erhalten! Auch Marios tapfere Mitstreiter verfügen über tolle Spezial-Fähigkeiten und helfen euch wo sie nur können! Paper Mario bringt wirklich frischen Wind in das RPG-Genre und dürfte sogar erklärte Rollenspiel-Muffel mit seinem Charme begeistern. Wir freuen uns schon jetzt auf den kompletten Test, denn da werden wir den Hammer-Titel ausführlich unter die Lupe nehmen!



Paper Mario ist nicht nur für uns das beste Rollenspiel des Jahres!

NINTENDO.64

PAPER MARIO

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Rollenspiel
Veröffentlichung: . . . . . 2. Halbjahr

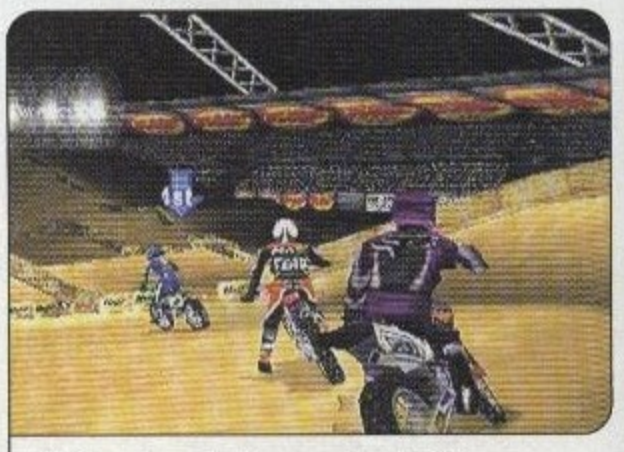
FAZIT

„PAPER MARIO BIETET ALLES, WAS DAS SPIELERHERZ BEGEHRT!"

Excitebike 6

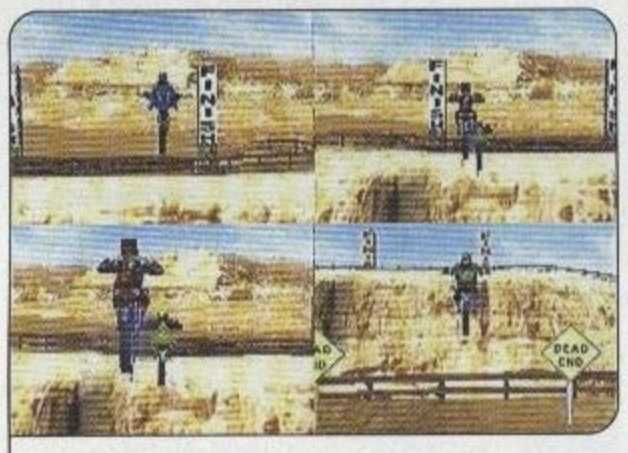
Asphalt?! Wir brauchen keinen glatt gebügelten Asphalt! Wer etwas auf sich hält, brettert über die Schotterpisten von Excitebike 64!

Ab geht's in die Pampa! Wo andere Rennspiele auf Geschwindigkeitsrausch setzen, haut Excitebike 64 das abenteuerliche Offroad-Feeling rein. Anders als im Zulässigkeitsbereich der Straßenverkehrsordnung tobt ihr hier durch unglaubliche 180°-Kurven und lehrt eurer Maschine auf fiesen Sprungschanzen das Fliegen. Hauptbestandteil des Spieles ist der herausfordernde Meisterschaftsmodus. Nachdem ihr euren Lieblingsfahrer rausgepickt habt, tretet ihr gegen die hammerharte Konkurrenz an. Neben den Tücken der Strecken sind diese intelligenten Haudegen eure größte Herausforderung. Keiner der fünf Konkurrenten schenkt euch den Sieg. Es wird gedrängelt, geschubst und die Ideallinie blockiert, was das Zeug hält. Hier hat nur derjenige eine Chance, der die intuitive Steuerung vollständig verinnerlicht hat. Neben der üblichen Gas/Bremse-Belegung habt ihr noch Zugriff auf einen Turbo, der für einen kurzen Moment die Mitstreiter locker abhängt. Für mörderische Spitzkehren hat sich die Drifttaste bewährt. Mit dieser könnt ihr den Fuß zu Hilfe nehmen und bei gekonntem Einsatz die schwierige Kurve fast ohne Geschwindigkeitsverlust passieren. Wer die Jury begeistern will, kann bei Sprüngen Stunts vollführen und somit wichtige Extrapunkte für die Endabrechnung einheimsen. Anfangs stehen nur fünf Kurse zur Verfügung. Mit der Zeit könnt ihr aber durch gute Platzierungen neue Strecken, die sowohl im Indoor-Bereich als auch in der wildesten Walachei angesiedelt sind, freischalten. Aber mit den 20 Strecken der Meisterschaft ist es noch lange nicht getan. Neben dem Zeitrennen für Rekordjäger gibt es für Motorradraser noch ein echtes Schmankerl. Jenseits aller Streckenbegrenzung kann man im Desert-Modus querfeldein rasen. Im wahrhaft hitzigen Rennen zwischen mehreren Wegpunkten bestimmt ihr, wo es langgeht, und zeigt, dass der direkte Weg nicht immer der schnellste sein

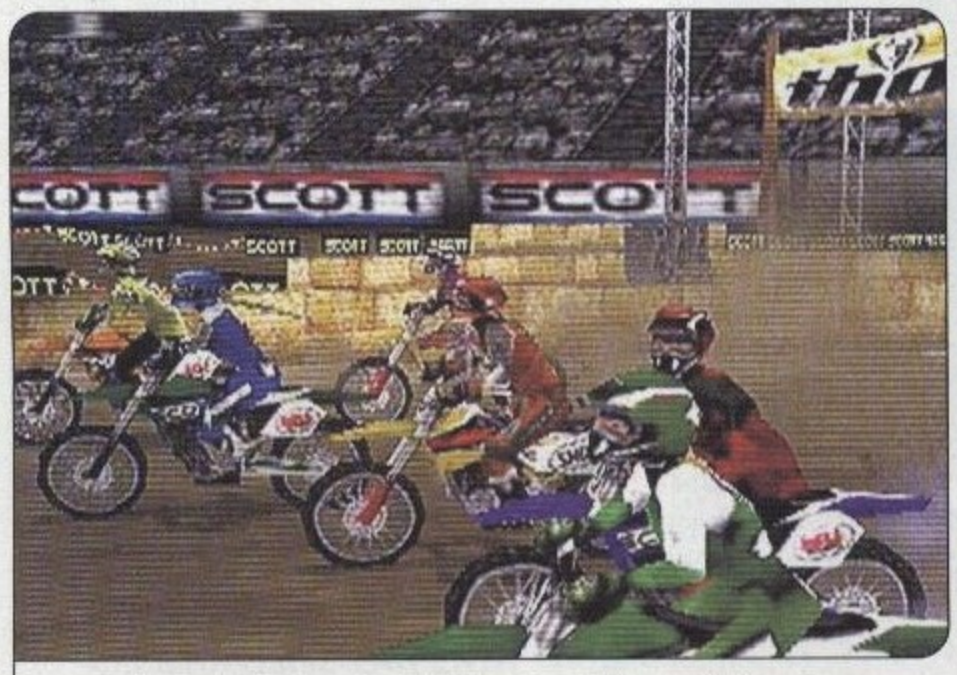


Bloß keinen Fehler machen! Die Führungsspitze ist in Sicht und der Sieg greifbar nahe.

Huuuiii! Mit diesem Stunt erregt unser Fahrer bestimmt große Aufmerksamkeit beim Publikum.



Wer ist der Beste? Im Vierspielermodus fordert ihr eure Freunde zum Duell.



Los geht's! Nach dem Start ist das Gewühl am größten. Wer sich mit der Konkurrenz anlegt, riskiert jetzt schon einen heftigen Unfall.

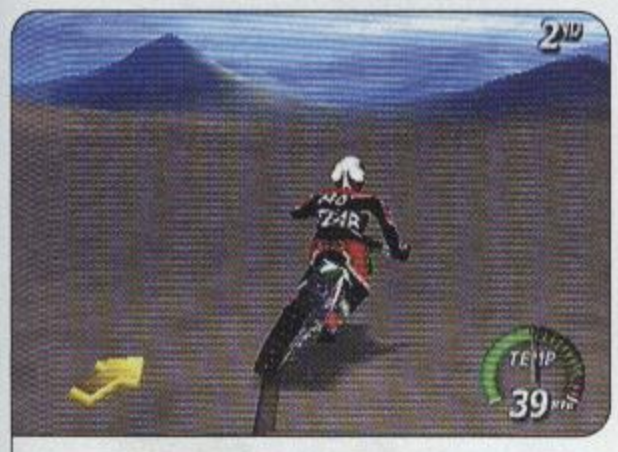
Vorsicht! Im Gegensatz zu den künstlich errichteten Hallenkursen sind die Outdoor-Strecken unberechenbar und überraschen mit vielfältigen Hindernissen.

Excitebike™ 64
© 2000, 2001 Nintendo.
™, ® and the "N" logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Wer darf's denn sein? Sechs draufgängerische Fahrer buhlen um eure Aufmerksamkeit.

Hoppala! Wer über Stock und Stein fährt, sollte sich festhalten.

muss. Die Bestzeiten werden übrigens im modulinternen Speicher für die Ewigkeit festgehalten. Das Controller Pak speichert wiederum Strecken aus dem innovativen Streckeneditor. Hier könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen und herausfordernde Kurse zusammenbasteln, die ihr euch schon immer gewünscht habt. Excitebike 64 ist packend, adrenalingeladen und voller Abwechslung. Wer einmal im vollen Karacho einen waghalsigen Sprung nach dem anderen vollführt und sich hinterher wagemutig in die Todeskurve gelegt hat, kommt von diesem Spiel so schnell nicht wieder los. Ein echter Knaller!



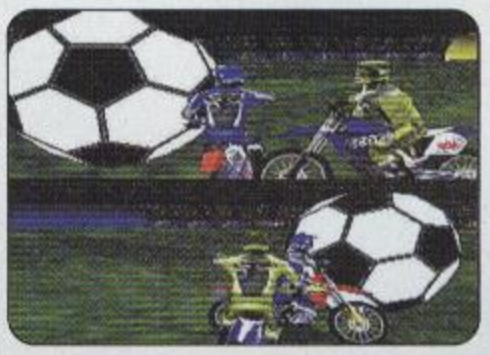
Im staubigen Desert-Mode rast ihr quer durch die Wüste und sucht den schnellsten Weg.

Der einfach zu bedienende Strecken-Editor lässt so gut wie keine Wünsche offen.

INFO

Abwechslung ohne Ende

Je länger man Excitebike 64 spielt, umso mehr drängt sich das Gefühl auf, dass das Spiel als riesige Biker-Spielwiese konzeptioniert ist. Denn Erfolge werden nicht nur mit neuen Strecken belohnt, sondern auch mit spaßigen Spielmodi. Nach einigen Rennerfolgen staunt man nicht schlecht, wenn plötzlich das Original-Excitebike von 1987 anwählbar ist. Später mischen sich dann auch noch ein Fußball-, ein Bergsteiger- und ein 3D-Modus in die Modus-Auswahl – schöne Belohnungen für den erfolgsverwöhnten Motorradfahrer.



Wenn Biker Fußball spielen: Der Soccer-Modus macht einen Riesenspaß.

NINTENDO 64

Excitebike 64

Genre: . . . . . Rennspiel
Spieler: 1-4
Speichern: . . . . Batterie/Controller Pak
Sprache: . . . . . Englisch
Expansion Pak: . . . . . Ja
Rumble Pak: . . . . . Ja
Veröffentlichung: . . . . . Juni

Fazit

„Excitebike 64 ist aufregend, schmutzig und macht seinem Namen alle Ehre."

Indiana Jones and the Infernal Machine

In seinem fünften Abenteuer stellt sich der berühmte Archäologe einem neuen Gegner.

Im verschneiten Nepal macht Indiana Jones eine rasante Schlauchbootfahrt.

Mit seiner berühmten Bullenpeitsche kann Indy auch Hindernisse erklimmen.

Die halsbrecherische Lorenfahrt hat Indy schon einmal im Tempel des Todes überstanden.

Dr. Henry Jones jr. alias Indiana Jones blickt mutig der Gefahr ins Auge.

Der sowjetische Historiker Gennadi Volodnikov ist der festen Meinung, dass im Turm von Babel eine Maschine stand, die es ermöglichte, in Kontakt zum babylonischen Gott Marduk zu treten. Sofort wird eine riesige Expedition auf die Beine gestellt, um die Inferno-Maschine zu bergen. Doch da hat Volodnikov die Rechnung ohne den legendären Abenteurer und Archäologen Indiana Jones gemacht. Während die russischen Forscher sich dem Geheimnis mit Schäufelchen und Pinselchen allmählich nähern, lässt Indy die Peitsche und den Revolver sprechen. Doch in den 17 gigantischen Szenarien wird nicht nur großartige Action-Kost geboten. Oft genug werdet ihr auch mit Situationen konfrontiert, in denen eine ganze Menge Gehirnschmalz gefordert ist. Gab es bei der PC-Version noch einige Schwächen im Gameplay, so wurden diese vom deutschen Entwicklerteam Factor 5 vollständig ausgemerzt. Besonders viel Mühe gab man sich dabei, die Steuerung perfekt an das *N64*-Joypad anzupassen. Wie bei Zelda könnt ihr drei C-Knöpfe mit den wichtigsten Items belegen. So erspart ihr euch zeitintensives Geklicke im Inventory, wenn ihr beispielsweise mal das Feuerzeug benutzen wollt. Auch technisch ist Indiana Jones ein absolutes Vorbild. Die Sprachausgabe der PC-Version wurde vollständig übernommen und die Musik unterstützt sogar Dolby-Surround-Anlagen.

NINTENDO64

INDIANA JONES

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch
Expansion Pak:	Ja
Rumble Pak:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich

FAZIT

„Hobby-Archäologen und Filmfans finden kein besseres Spiel.“

© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2000 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.

Club Nintendo®

THE VIXEN

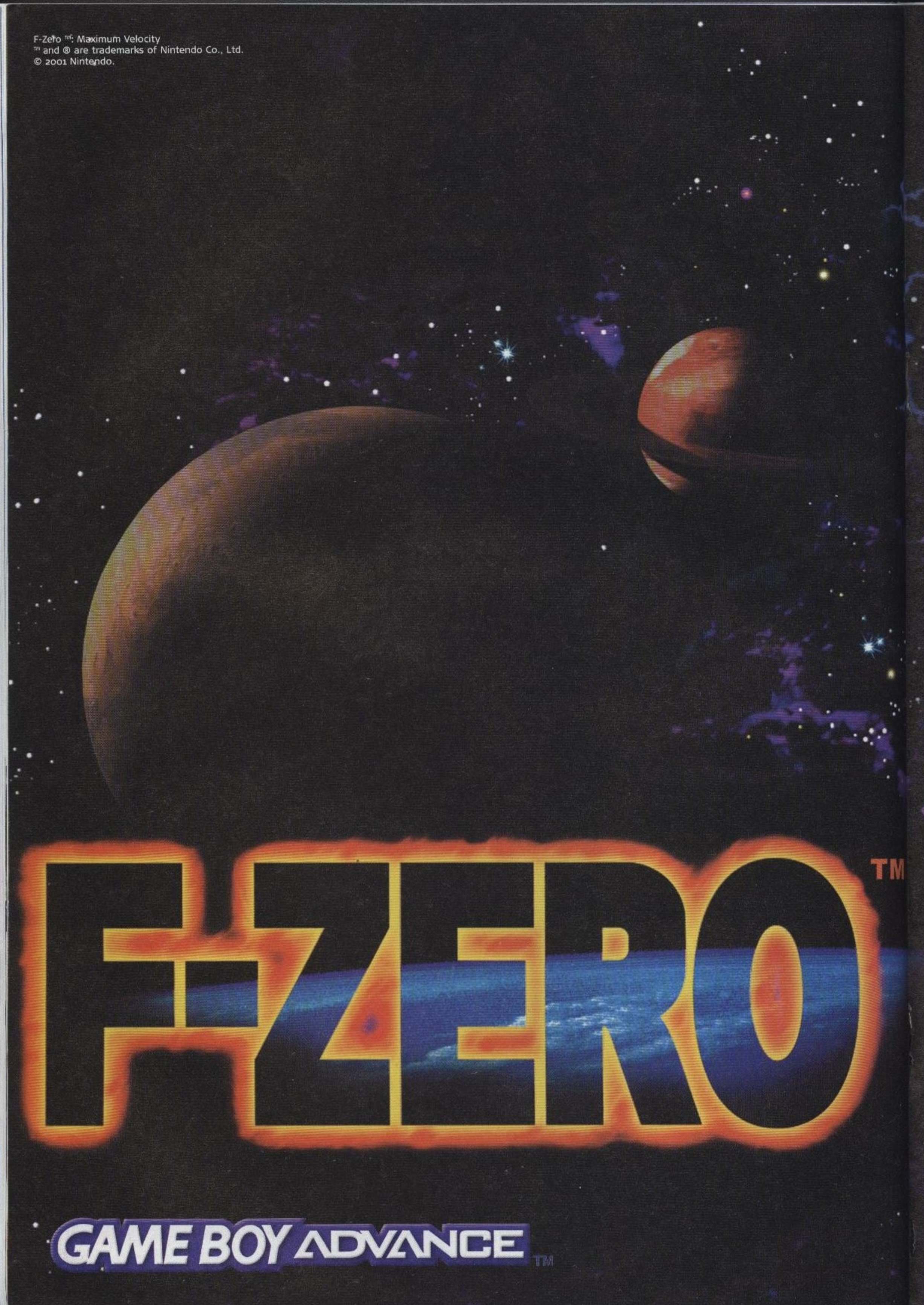
POWERFUL FUN

55

BIKE RACING™ 64

Nintendo®

F-Zero ™: Maximum Velocity
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo.



Club Nintendo®

HOT VIOLET

Nintendo®

Excitebike™ 64
© 2000, 2001 Nintendo.
™, ® and the "N" logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

EXCITE

NINTENDO 64

DIE JAGD GEHT WEITER, ...

MOORHUHN™ 2

...ÜBERALL!!!

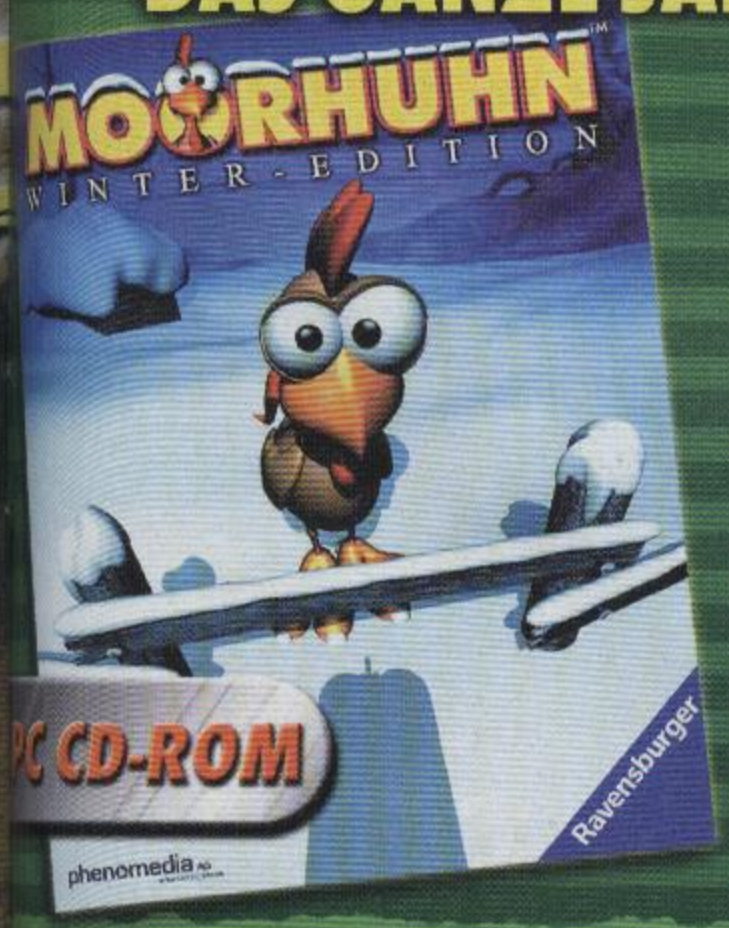
name: MOORHUHN
distance: 34 yds
TERMINATE

FEATURES

- Optionsmenü
- Highscoreliste
- Speicherfunktion
- MOORHUHN 2 – Original
- Mini-Game "Hau das Huhn"
- Mini-Game "Die Moorballons"
- Mini-Game "Spinnen spinnen"

Jetzt auch für den
GAME BOY COLOR

JAGDSAISON IST
DAS GANZE JAHR!



AB SOFORT FÜR DEN PC:
Die Winter-Edition des absoluten Kultspiels – mit komplett neuer Grafik, neuen Landschaften, Schneetreiben, vielen neuen Bonusobjekten und unzähligen versteckten Extras!

© 2001Phenomedia AG / Lizenz: RTV Family Entertainment AG.
NINTENDO ®, GAME BOY™, GAME BOY COLOR and Nintendo are Trademarks of NINTENDO OF AMERICA INC.
Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Gute Idee.

Ravensburger

Aidyn Chronicles: The First Mage

Rollenspielfans blicken rosigen Zeiten entgegen. Mit Aidyn Chronicles erscheint ein RPG-Abenteuer, das es in sich hat!

Im düsteren Wald könnt ihr euch schnell verlaufen, doch der Kompass hilft euch weiter.

Die Gnomen-Schwestern gehören zu den sympathischeren Personen. Passt auf, wem ihr vertraut.

Der arme Alaron hat es nicht leicht. Der Vollwaise fristet sein Dasein als einfacher Knappe und hat auch sonst wenig zu lachen. Als wenn das nicht schon schlimm genug wäre, gerät er eines Nachts auch noch in einen fiesen Hinterhalt. Im Laufe dieser schrecklichen Begegnung wird er schwer verletzt, verliert das Bewusstsein und erwacht in der Waldhütte einer rätselhaften Kräuterhexe. Diese hilfsbereite Oma überbringt ihm gleich die nächste Hiobsbotschaft: Er leide an einer mysteriösen Vergiftung und selbst sie wisse keine Heilung. Also bleibt dem glücklosen Knappen Alaron nichts anderes übrig, als ein Heilmittel zu finden und schon steckt er mitten im größten und gefährlichsten Abenteuer seines Lebens!

Eine fantastische Reise

Aidyn Chronicles bietet euch alles, was zu einem zünftigen Rollenspiel gehört. Wagemutige Helden, finstere Bösewichter, fiese Monster und natürlich jede Menge Magie und Mysterien. Ihr marschiert durch eine realistisch texturierte 3D-Welt, liefert euch rundenbasierte Schlachten mit hartnäckigen Gegnern und löst zahlreiche Side-Quests, die an Spannung kaum zu überbieten sind. Eure Party umfasst dabei bis zu vier Helden und durch die zahlreichen Fähigkeiten der verschiedenen Protagonisten ergeben sich für den Spieler ungeahnte Möglichkeiten. Ihr sammelt laufend Erfahrungspunkte und könnt so die einzelnen Skills eurer lieb gewonnenen Charaktere steigern. Dies habt ihr auch bitter nötig, denn egal ob ihr euch gegen wilde Riesenratten behaupten müsst oder mächtige Oger euren Weg versperren – eure Party kann nie stark genug sein! Sowohl grafisch als auch soundtechnisch befindet sich Aidyn Chronicles durchaus auf der Höhe der Zeit. Vor allem die tolle Soundkulisse trägt sehr viel zur Stimmung bei und Fantasy-Fans werden sich über die schönen Fabelwesen und Helden freuen. Damit liefert THQ neues Futter für alle Rollenspiel-Fans, welches die Wartezeit auf das im Herbst erscheinende Paper Mario versüßen wird!

Drei gegen einen ist unfair! Zu Anfang müsst ihr euch noch alleine durchkämpfen.

NINTENDO 64

AIDYN CHRONICLES

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Speichern:	Controller Pak
Sprache:	Englisch
Expansion Pak:	Ja
Rumble Pak:	Ja
Veröffentlichung:	Anfang Juni

FAZIT

„Ein stimmungsvolles Fantasy-Rollenspiel mit packender Story!"

© 2001 THQ Inc. Aidyn Chronicles: The First Mage, THQ and the THQ logo are trademarks and / or registered trademarks of THQ Inc.

www.pokemon.de

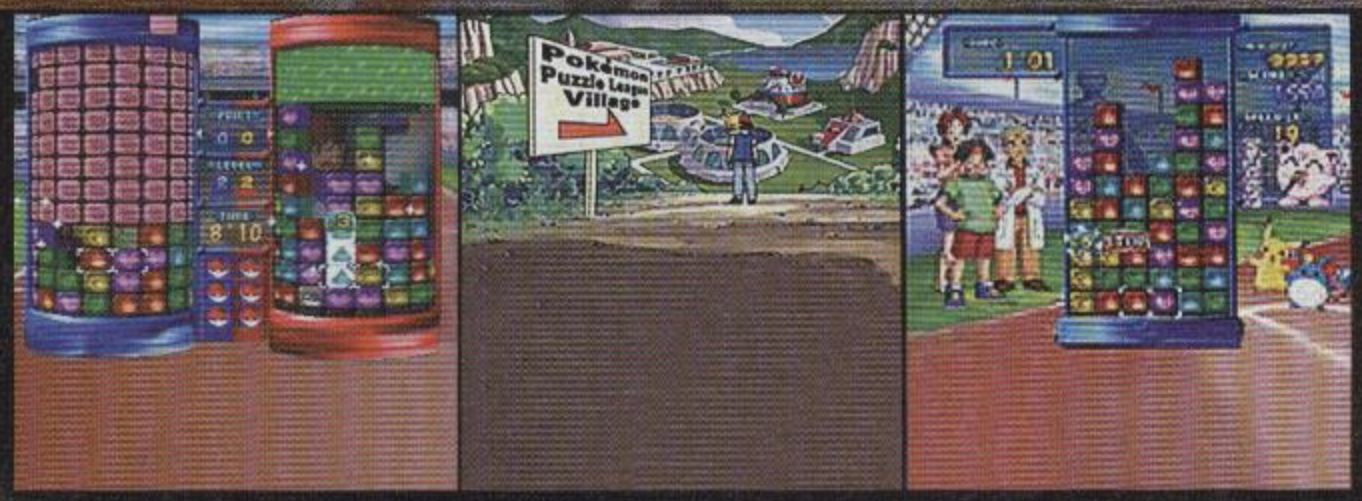
www.pokemon.de

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

DIE WAND! KANNST DU SIE BEZWINGEN?

ganz gleich, ob du gegen deine Freunde oder 16 Trainer antrittst, es gibt nur ein Ziel – der ultimative Pokémon™ Puzzle-Meister zu werden!

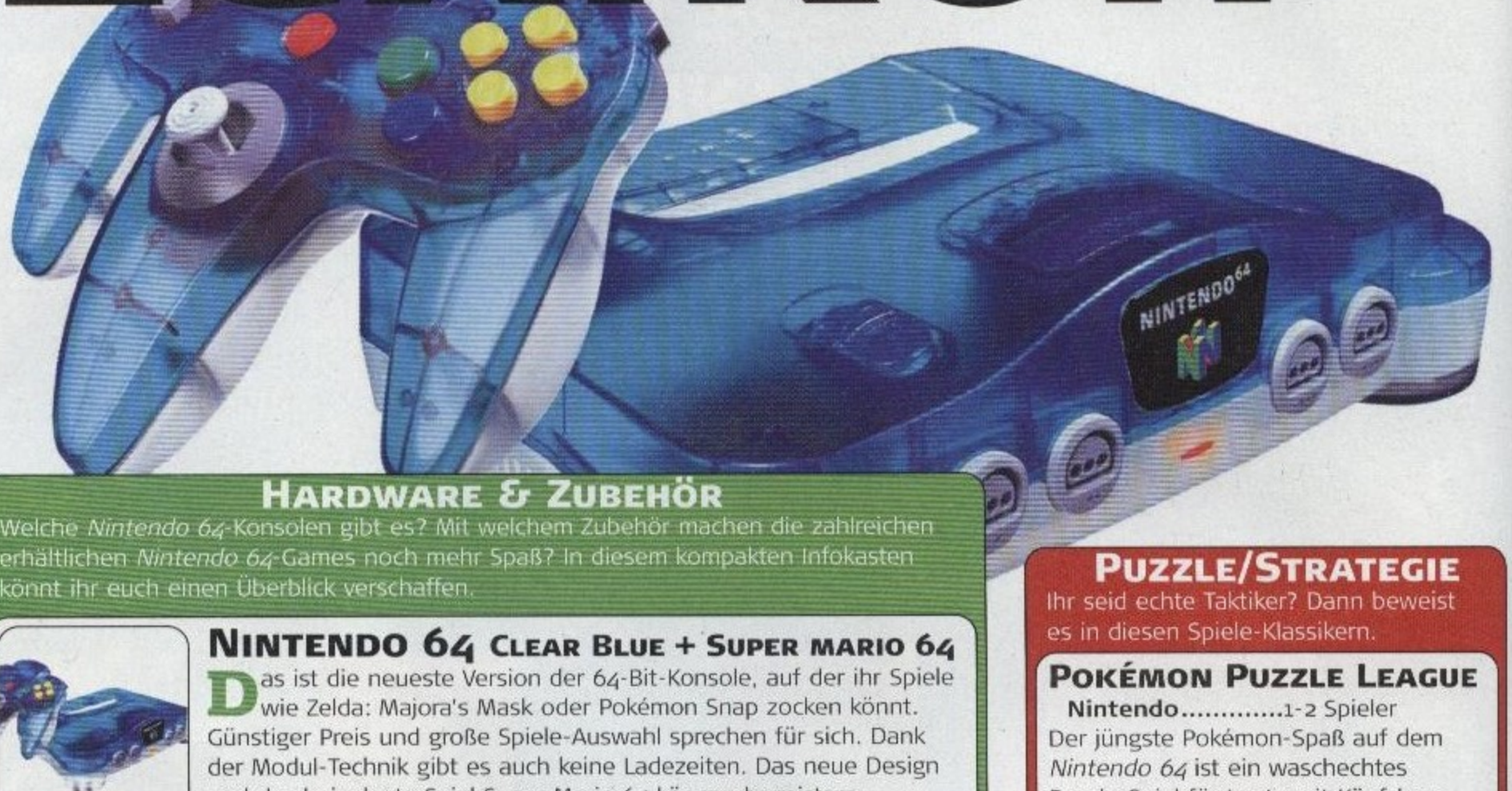


Pokémon Puzzle League™

Exklusiv für

NINTENDO 64

Nintendo 64 Lexikon



Hardware & Zubehör

Welche *Nintendo 64*-Konsolen gibt es? Mit welchem Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *Nintendo 64*-Games noch mehr Spaß? In diesem kompakten Infokasten könnt ihr euch einen Überblick verschaffen.

Nintendo 64 Clear Blue + Super Mario 64

Das ist die neueste Version der 64-Bit-Konsole, auf der ihr Spiele wie Zelda: Majora's Mask oder Pokémon Snap zocken könnt. Günstiger Preis und große Spiele-Auswahl sprechen für sich. Dank der Modul-Technik gibt es auch keine Ladezeiten. Das neue Design und das beigelegte Spiel Super Mario 64 können begeistern.

Pokémon Pikachu Nintendo 64

Auf der speziellen Pikachu-Edition des *Nintendo 64* könnt ihr natürlich auch alle anderen *N64*-Games spielen. Dank des coolen Looks (inklusive leuchtender Bäckchen) macht die Konsole bei Spielen wie Pokémon Stadium oder Pokémon Snap jedoch besonders viel Spaß! Sie ist übrigens ein Stückchen größer als das „Original".

Controller Pak

Unabdingbar für jeden *N64*-Spielefan: das Controller Pak! Hier könnt ihr Spielstände speichern und mit zu euren Freunden nehmen. Gerade bei Strategiespielen oder umfangreichen Abenteuerspielen ist es sehr nützlich, wenn man die Games nicht an einem Stück durchzocken muss.

Transfer Pak

Wenn ihr das Transfer Pak und Pokémon Stadium besitzt, könnt ihr damit die Rote, Blaue und Gelbe Edition auf dem *N64* spielen und gefangene Pokémon zwischen *N64* und *GB* transferieren. Außerdem kann man es für den Datenaustausch zwischen den *N64*- und *GB*-Versionen von Mario Tennis und Mario Golf nutzen.

Rumble Pak

Ihr wollt nicht nur sehen und hören, wie euer Rennwagen gegen die Mauer donnert oder Schüsse abgefeuert werden, sondern es auch spüren? Das Rumble Pak bringt euren Controller zum Vibrieren und sorgt für das gewisse Kribbeln in den Fingerspitzen. Einfach am Controller anstecken und schon vibriert es zu gegebener Zeit.

Expansion Pak

Wahre Wunder kann das geniale Expansion Pak bei manchen Spielen vollbringen. Dank des zusätzlichen Speichers sieht die Optik bei Spielen wie Turok 2 oder Star Wars: Rogue Squadron noch eine ganze Ecke besser aus. Ohne Expansion Pak kann man Zelda: Majora's Mask und Donkey Kong 64 übrigens gar nicht starten.

Puzzle/Strategie

Ihr seid echte Taktiker? Dann beweist es in diesen Spiele-Klassikern.

Pokémon Puzzle League

Nintendo.....1-2 Spieler

Der jüngste Pokémon-Spaß auf dem *Nintendo 64* ist ein waschechtes Puzzle-Spiel für Leute mit Köpfchen.

Wenn die Klötzchen anrücken, verfällt so mancher Profi ins Grübeln.

The New Tetris

Nintendo.....1-4 Spieler

Tetris kennt und liebt wohl jeder! Auf dem *Nintendo 64* gibt es sogar eine brandneue Version.

Worms Armageddon

Infogrames.....1-4 Spieler

Dieses Game ist echt unterhaltsam. Selten wurden kämpfende Würmer so lustig in Szene gesetzt.

Multiplayer

So richtig lustig wird es, wenn man mit mehreren Freunden Spaß hat.

Mario Party 2

Nintendo.....1-4 Spieler

Traditionelle Brettspiele sind out! Dieses geniale *N64*-Konsolen-Brettspiel bietet unglaublich viele Mini-Spiele, die für

Action sorgen. Damit wird jede Party zum absoluten Spaßbringer!

Super Smash Bros.

Nintendo.....1-4 Spieler

Wusstet ihr eigentlich, dass Pikachu erstmals in diesem Spiel auf dem *Nintendo 64* auftrat?

Action

Knuddelige Helden sind nichts für dich? Dann werde zum echten Action-Helden!

Jet Force Gemini

Nintendo.....1-4 Spieler

Ein echter Knüller von Rare! 15 Welten und über 100 Levels erwarten euch in diesem wirklich aufregenden SciFi-Game, das mit filmähnlichen Zwischensequenzen begeistern kann.

Turok 3

Acclaim.....1-4 Spieler

Die legendäre Turok-Reihe bringt euer *Nintendo 64* zum Glühen. Der dritte Teil ist am besten gelungen.

Star Wars: Battle For Naboo

THQ.....1 Spieler

Das neueste Star-Wars-Game überzeugt durch tolle Grafik und gute Spielbarkeit.

Lylat Wars

Nintendo.....1-4 Spieler

Ein echter *Nintendo 64*-Klassiker, der nun übrigens sogar zum Sonderpreis erhältlich ist.

Star Wars: Rogue Squadron

Nintendo.....1 Spieler

Dieses Star-Wars-Spiel lässt euch über die Planeten fliegen!

Rennspiele

Durch die Kurven flitzen und Gas geben? Diese Spiele machen viel Spaß!

Mickey's Speedway Usa

Nintendo.....1-4 Spieler

Rare zeigt bei diesem Spiele wieder einmal, was man aus dem Nintendo 64 rausholen kann. Grandiose Optik, genialer Spielspaß für die ganze Familie.

Mario Kart 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Der Klassiker und Urvater aller Fun-Racing-Games in der genialen *N64*-Version begeistert noch immer.

Diddy Kong Racing

Nintendo.....1-4 Spieler

Die erste Mixtur aus Abenteuer- und Rennspiel! Es gibt viel zu entdecken, fahren wir los ...

Ridge Racer 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Die bislang beste Ridge-Racer-Version inklusive brandneuer Strecken gibt es natürlich für das *Nintendo 64*.

Star Wars Episode I: Racer

Nintendo.....1-2 Spieler

Die Rennsequenz aus dem letzten Star-Wars-Film wurde fantastisch umgesetzt.

Action-Adventures

Spannende Abenteuer und traumhafte Geschichten erwarten dich hier.

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Nintendo.....1 Spieler

Im jüngsten Zelda-Spiel könnt ihr Link in verschiedene Figuren verwandeln. Besonders spannend und noch actionreicher als frühere Episoden.

Banjo-Tooie

Nintendo.....1-4 Spieler

Wow! Rare ist mit der Fortsetzung von Banjo-Kazooie wieder einmal ein echter Knüller gelungen. Nicht verpassen!

Zelda: Ocarina Of Time

Nintendo.....1 Spieler

Der Millionen-Seller von Shigeru Miyamoto gehört zum Pflichtprogramm für jeden Spielefan!

Donkey Kong 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Das lang erwartete Abenteuer-Game von Rare bringt den Dschungel so richtig zum Beben.

Super Mario 64

Nintendo.....1 Spieler

Das erste *Nintendo 64*-Spiel überzeugt nach wie vor mit genialem Level-Design und toller Story.

Sportspiele

Sport ist Mord? Diese virtuellen Sporteinheiten auf dem N64 empfehlen wir.

Mario Tennis

Nintendo.....1-4 Spieler

Unglaublich! Kaum ein anderes Spiel fesselte die Redaktion mehr an das *Nintendo 64* als Mario Tennis. Auch Sportspiel-Muffel sollten aufschlagen. Unterstützt das Transfer Pak.

Mario Golf 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Dank Transfer Pak könnt ihr auch mit der *Game Boy*-Version neue Charaktere austauschen.

ISS 2000

Konami.....1-4 Spieler

Ein Fußballspiel muss man als Sportfan einfach haben! Wir empfehlen die ISS-Reihe von Konami.

1080° Snowboarding

Nintendo.....1-2 Spieler

Ein echter Klassiker, der auch heute noch beeindrucken kann. In diesem Snowboard-Rennen geht die Post ab!

Tony Hawk's Skateboarding

Activision.....1-2 Spieler

Spitze! Dieses Trendsport-Game ist einfach genial gelungen.

Aktuelle Hits

Hier präsentieren wir euch die aktuellsten Hits für euer *Nintendo 64*! Viel Spaß damit!

Banjo-Tooie

Dieses grandiose Abenteuer mit Banjo und Kanzooie darf man nicht verpassen!

Pokémon Puzzle League

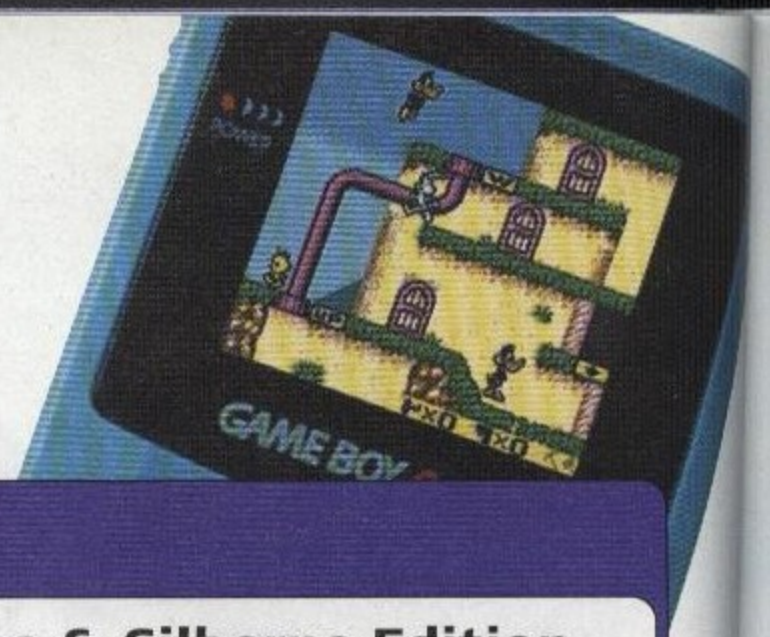
Da kommen die grauen Zellen mächtig ins Schwitzen!

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Bereits ein Klassiker: Links magisches Comeback mit den mysteriösen Masken.

Mario Tennis

Wer die Version für den *Game Boy* besitzt, kann neue Charaktere nutzen!



CHARTS

1 (-) Pokémon Goldene & Silberne Edition

Nintendo . . . . Rollenspiel . . . . . 1-2 SPIELER

Einen unglaublichen Start legen die neuen Editionen von Pokémon hin. Die Verkaufszahlen übertrafen selbst die optimistischsten Erwartungen!

2 (1) Pokémon Trading Card Game

Nintendo . . . . Abenteuer/Sammelkarten-Spiel . 1-2 SPIELER

Eine starke Leistung! Nachdem das Trading Card Game seit Weihnachten die Charts anführen konnte, kann es sich jetzt noch immer auf einem genialen zweiten Rang behaupten.

3 (4) Mickey's Speedway USA

Nintendo . . . . Rennspiel . . . . . 1-2 SPIELER

Während die *Nintendo 64*-Version die Charts wieder langsam runterklettert, arbeitet sich die gelungene Umsetzung für den *Game Boy Color* weiter nach vorne.

4 (3) Mario Tennis

Nintendo . . . . Sportspiel. . . . . 1-2 SPIELER

Aufschlag Mario! Nintendos Vorzeigeheld und seine Freunde können sich auch im zweiten Monat in der Spitzengruppe tummeln. Geht's nächsten Monat wieder nach oben?

5 (2) Pokémon Pinball

Nintendo . . . . Flippersimulation . . . . . 1 SPIELER

Flippern ist wieder in! Neben Disneys aktueller Flippersimulation (siehe Platz 7) kann sich der Flipperspaß mit Pikachu & Co. sogar unter den Top 5 halten.

6 (5) Pokémon – Special Pikachu Edition

Nintendo . . . . Rollenspiel . . . . . 1-2 SPIELER

Der Pokémon-Hit für den *Game Boy Color*, der über lange Zeit die Charts anführte, wird nun von der Goldenen und Silbernen Edition überrundet.

7 (6) Disney's The Little Mermaid II: Pinball Frenzy

Nintendo . . . . Flippersimulation . . . . . 1-2 SPIELER

Die kleine Meerjungfrau ist nicht nur der Star in diversen Kino- und TV-Filmen, sondern auch in der neuesten Flippersimulation aus dem Hause Nintendo.

8 (7) Pocket Soccer

Nintendo . . . . Sportspiel. . . . . 1-2 SPIELER

Das aktuelle Fußballspiel für den *Game Boy Color* bleibt in den Top 8 der aktuellen Charts. Kein Wunder, denn der heiße Bundesliga-Endspurt entfachte ein neues Fußball-Fieber.

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Color* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

MAI/JUNI

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
Abenteuer — **Infogrames**

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
Puzzle-Spiel — **Nintendo**

BUNDESLIGA STARS 2001
Fußball — **THQ**

HARVEST MOON 2
Rollenspiel — **Ubi Soft**

SPIDER-MAN 2
Action — **Activision**

WEITERE HITS IN 2001

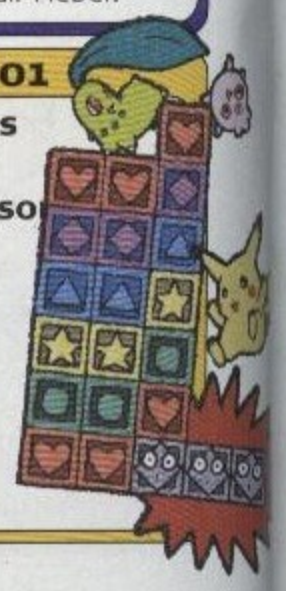
LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
Rollenspiel — **Nintendo**

LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASO
Rollenspiel — **Nintendo**

XENA: WARRIOR PRINCESS
Action — **Titus**

POWER RANGERS: TIME FORCE
Action — **THQ**

SESAME STREET SPORTS
Edutainment — **Ubi Soft**



Die Moorhühner kommen!

Das Ravensburger Spieleland ist um eine weitere Mega-Attraktion reicher!

Das virtuelle Federvieh erfreut sich größter Beliebtheit!

Die coole Nintendo-64-Spielecke ist bei allen Gamern der absolute Renner. Daddelspaß pur!

Auf diesem Riesen-Bildschirm finden regelmäßig mega-spannende Zock-Duelle statt!

Das Spieleland-Team steht den spieleinteressierten Kids hilfreich zur Seite. Ein toller Service!

So ruhig geht es hier nur nach Feierabend zu! Doch sobald die Tore geöffnet werden, geht's ab!

Beim Moorhuhn-Rodeo bleibt kein Auge trocken! So toll wurdet ihr noch nie durchgeschüttelt!

Wow!" Das ist das Erste, was dem interessierten Besucher der Moorhuhn-Welt über die Lippen kommt. Mit Attraktionen wie dem Moorhuhn-Rodeo, der Live-Moorhuhn-Jagd und dem Moorhuhn-Interactive-Haus stellt das Ravensburger Spieleland ein tolles Ausflugsziel für Groß und Klein dar. Besonders Mutige können sich zum Beispiel beim Moorhuhn-Rodeo beweisen. In einer überdachten Arena dürft ihr auf sechs Riesen-Moorhühnern einen waschechten Rodeo-Ritt wagen. Wer hier nicht felsenfest im Sattel sitzt, wird ganz schnell wieder abgeworfen und landet im weichen Luftkissen. Doch keine Bange – ihr könnt es ja mehrmals probieren und schon bald seid ihr dann Moorhuhn-Cowboys der Spitzenklasse! Ein ganz besonderes Vergnügen ist auf alle Fälle auch die Moorhuhn-Jagd. Mit einer Taschenlampe bewaffnet, begebt ihr euch in der Dämmerung auf die Pirsch. In den schottischen Kulissen haben sich 30 Moorhühner versteckt, und wenn ihr eines davon mit der Taschenlampe ausfindig macht, dann gackert es wie wild. Habt ihr jedoch Pech, kann es schon mal passieren, dass eines der wehrhaften Hühner mit einer Wasserpistole zurückfeuert. Ein wahrhaft spritziges Vergnügen!

Sehr großer Beliebtheit erfreut sich auch das Moorhuhn-Interactive-Haus. In Zusammenarbeit mit Nintendo wurde ein geniales Spiele-Center auf die Beine gestellt und neben einer zünftigen Runde Moorhuhn-Jagd könnt ihr euch dort auf acht *Nintendo 64*-Konsolen und zehn *Game Boy Color* austoben! Sämtliche Nintendo-Hits warten hier darauf, von euch angespielt zu werden! Auch Konsolen-Neulinge kommen auf ihre Kosten, denn das Ravensburger-Spieleland-Team steht euch hier hilfreich mit Rat und Tat zur Seite! Also nix wie hin – ins Ravensburger Spieleland!

The Legend of Zelda: Oracle o
The Legend of Zelda: Oracle o

Zelda-Fans haben bald doppelten Grund zur Freude, denn die neuesten Abenteuer des tapferen Link erscheinen gleich auf zwei Modulen!

Wieder einmal schlüpft ihr in die Rolle des kleinen Link und stellt euch den größten Gefahren, um die Welt vor dem Bösen zu bewahren. Ihr schleicht vorsichtig durch düstere Dungeons, löst knifflige Rätsel und bekämpft mächtige Monster. Kenner der mega-beliebten Spiele-Serie werden sich sofort heimisch fühlen und auch abenteuerlustige Neueinsteiger dürfen sich über ein einzigartiges Fantasy-Spektakel freuen! Ihr erlebt zwei komplett unterschiedliche Abenteuer, die aber letztendlich perfekt zu einem Ganzen verschmelzen. Das Abenteuer beginnt auf beiden Modulen gleich: Link reitet in einer fantastischen Intro-Sequenz in den Sonnenuntergang und erspäht ein mysteriöses Schloss. Neugierig, wie unser Spitzohr eben ist, begibt er sich in das alte Gemäuer und schon nimmt das Unheil seinen Lauf. Als er einen leuchtenden Raum betritt, findet er das sagenumwobene Tri-Force und ehe er sich versieht, wird er schon in eine andere Dimension geschleudert. Ab hier entfaltet jede der Modul-Perlen ihre eigene Story und lässt euch in eine atemberaubende Fantasy-Welt eintauchen.

Link wurde in eine unbekannte Dimension teleportiert. Das Abenteuer nimmt seinen Lauf!

Doppelt hält besser!

Je nachdem, ob ihr nun Oracle of Seasons oder Oracle of Ages spielt, werdet ihr auf vollkommen unterschiedliche Herausforderungen treffen. In Oracle of Seasons nutzt ihr den Stab der Jahreszeiten, um voranzukommen. Wenn ihr zum Beispiel im Frühling einen reißenden Fluss überqueren wollt, dann stellt sich dieser als unüberwindbares Hindernis dar. Doch mit der Kraft eures Stabes lasst ihr einfach frühzeitig den Winter kommen und marschiert locker über das zugefrorene Gewässer. Oracle of Ages hingegen lässt euch mittels einer Zauber-Harfe durch die Zeit reisen, um wieder alles ins Gleichgewicht zu bringen. Neben eurer Harfe habt ihr auch wieder Links obligatorischen Wurfhaken zur Verfügung, der euch durch sämtliche Zelda-Episoden begleitet hat. Im Seasons-Modul müsst ihr jedoch ohne den Haken auskommen, aber dafür könnt ihr hier exklusiv auf die nützliche Steinschleuder zurückgreifen! Ihr seht, dass beide Versionen ein einzigartiges Erlebnis darstellen und dieser Eindruck wird durch unzählige tolle Features unterstrichen. Es gibt zahlreiche Minigames, die euren Helden-Alltag auflockern. So müsst ihr zum Beispiel zu einem fetzigen Rhythmus tanzen, hungrige Zoras füttern oder zahlreiche andere Mini-Aufgaben erfüllen. Außerdem könnt ihr Freundschaften mit hilfsbereiten Tieren schließen, die eure Reise erheblich erleichtern. So hilft euch das Känguru Ricky beim Überwinden von riesigen Schluchten, wogegen das schwimmende Dodongo nützlich ist, um Gewässer zu bereisen. Ein weiteres spielspaßsteigerndes Element stellen 64 Spezial-Ringe dar, die ihr finden müsst. Jeder der Ringe wirkt sich anders auf eure Status-Werte aus und macht eure Attacken stärker, erhöht eure Defensiv-Kraft oder macht euch immun

Links neue Abenteuer führen euch durch wunderschöne und geheimnisvolle Szenarien.

Die lustige Zigeuner-Truppe feiert ein zünftiges Fest und unser Held ist herzlich eingeladen.

Die Bewohner der Fantasy-Welt geben sich nicht immer redselig. Was ist wohl der Grund dafür?

The Legend of Zelda™ – Oracle of Seasons™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo.

The Legend of Zelda™ – Oracle of Ages™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo.

# of Ages
# of Seasons

Die blauhaarige Schönheit gibt ein Ständchen zum Besten. Link ist von ihrer Darbietung sichtlich begeistert und lauscht den wundervollen Klängen.

gegen bestimmte Angriffe. Man merkt dem Spiel einfach an, dass die Entwickler mit Begeisterung bei der Sache waren, um ein in jeder Hinsicht perfektes Spiel abzuliefern. Das ist ihnen auch gelungen, denn neben dem absolut einzigartigen Gameplay und der unverwechselbaren Zelda-Atmosphäre wurde der *Game Boy Color* auch technisch bis ins Letzte ausgereizt. Denn Grafik und Sound gehören zur absoluten *Game Boy Color*-Elite. Wir freuen uns schon tierisch auf die Testversion!

Die verschiedenen Charaktere wurden mit viel Liebe gestaltet.

GAME BOY COLOR

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES/ ORACLE OF SEASONS

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . . 2. Halbjahr

FAZIT

"PERFEKTION IM DOPPELPACK! LINK IST NOCH IMMER DER BESTE!"

SPIELE DEINE LIEBLINGSHELDEN AUF GAME BOY™ COLOR

DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK™

UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

GAME BOY COLOR

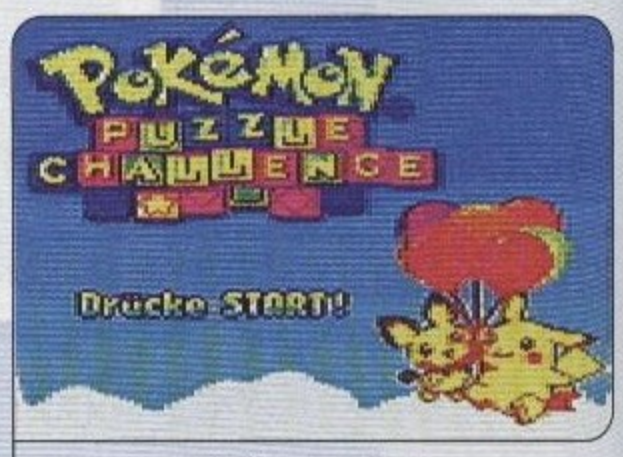
Erhältlich ab Mai 2001

"DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK" INTERAKTIVES SPIEL © 2001 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. ™ UNIVERSAL STUDIOS. LIZENZIERT VON UNIVERSAL STUDIOS LICENSING, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. NINTENDO® GAME BOY™ UND SIND WARENZEICHEN VON NINTENDO CO.,LTD

Pokémon Puzzle

Pokémon Puzzle Challenge vereint Gehirn-Akrobatik mit genialem Level-Design und lässt selbst Tetris alt aussehen! Wer Puzzle-Spiele mag, wird dieses Game lieben!

Die älteren Spieler unter unseren lieben Lesern dürften sich noch mit Freuden an Tetris Attack erinnern. Auf unserem heiß geliebten *Super Nintendo* sorgte dieser Knaller für massig Spielspaß und reihenweise rauchende Köpfe. Bisher hielten wir Tetris Attack für die absolute Genre-Referenz, aber da kannten wir natürlich das tolle Pokémon Puzzle Challenge noch nicht. Dieser neue Handheld-Knobler greift das geniale Spielprinzip des Klassikers wieder auf und geht noch einen Schritt weiter. Jetzt dürft ihr nämlich die geniale Spielmechanik des Puzzle-Games schlechthin im coolen Pokémon-Design genießen. Ihr werdet massig Bekannte aus dem Pokémon-Universum antreffen und selbst die neuesten Charaktere aus Pokémon Gold und Silber sind mit am Start. Das Spielprinzip ist schnell erklärt. Es gilt, einen stetig wachsenden Haufen von farbigen Klötzen zu verkleinern, indem ihr jeweils drei gleichfarbige Klötzchen zu einer Horizontal/Vertikal-Linie verbindet. Damit das Ganze nicht zu leicht wird, dürft ihr die verschiedenen Blöcke nur horizontal verschieben. Schon nach kürzester Zeit geht euch das fesselnde Prinzip in Fleisch und Blut über und ihr könnt nicht mehr aufhören. Genial einfach und einfach genial!



Jetzt nur noch den Start-Button drücken und schon kann der Puzzle-Spaß losgehen.

Die kleinen Racker haben mächtig Spaß beim Herumalbern!

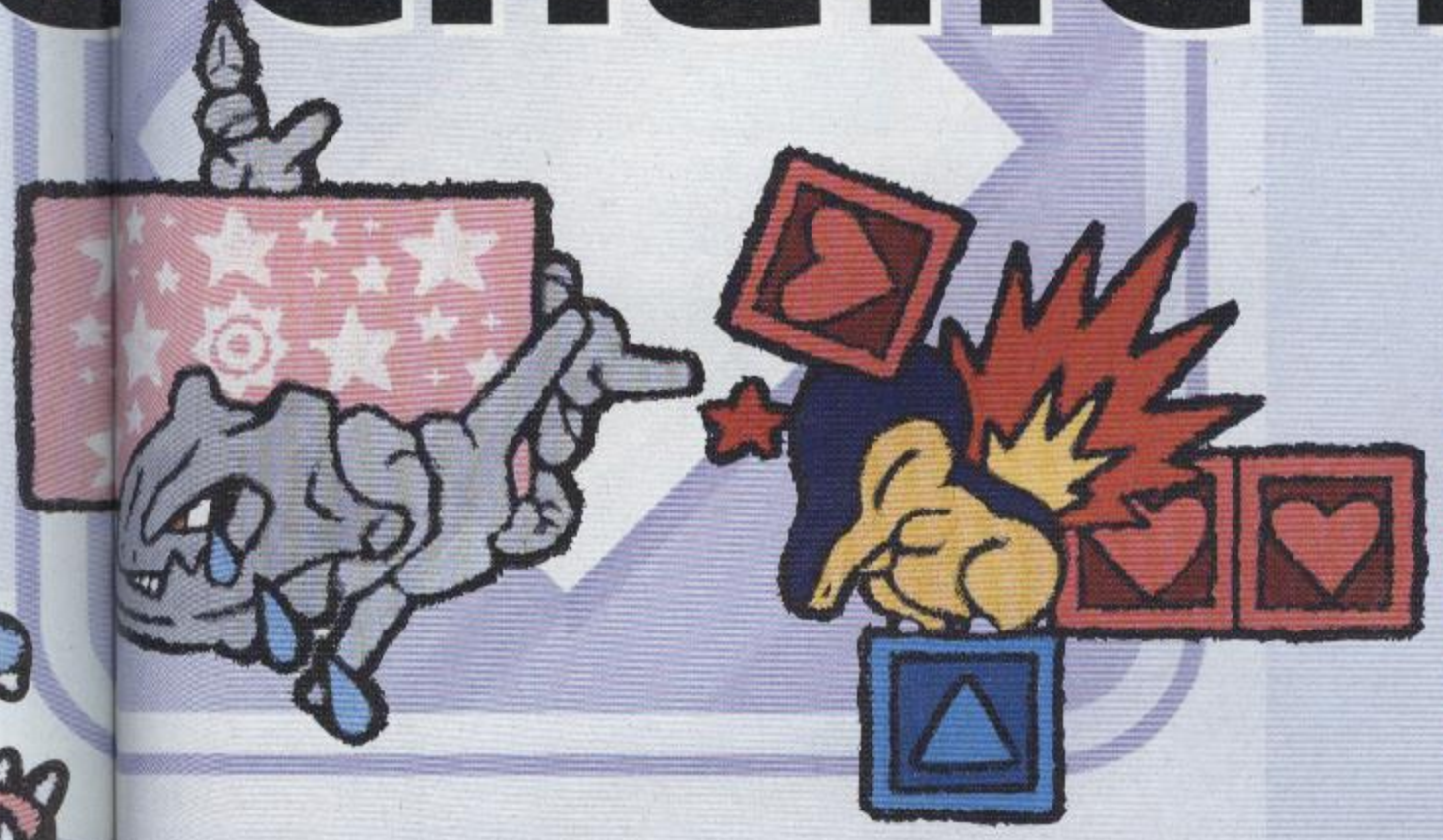
Feature-Flut

Es ist unglaublich, was hier an verschiedenen Spiel-Modi ins Modul gepackt wurde. Es gibt sechs verschiedene Puzzle-Arten, welche sich

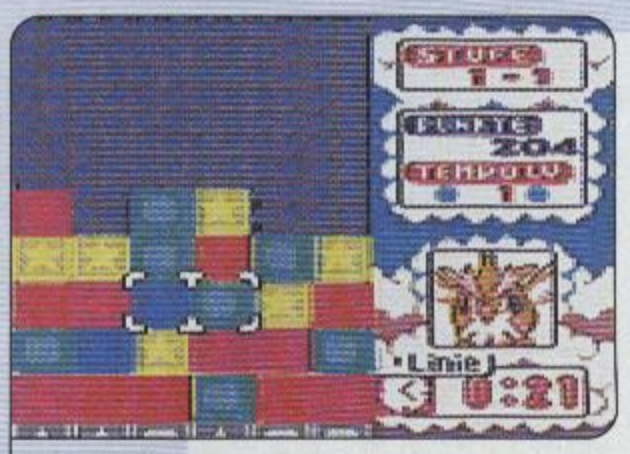
Wenn ihr hier weiterkommen wollt, ist eine ganze Menge Kombinationsgeschick gefragt.

Im Lernmodus müsst ihr versuchen, mit einer bestimmten Anzahl an Zügen die vorgegebenen Reihen gekonnt aufzulösen.

e Challenge

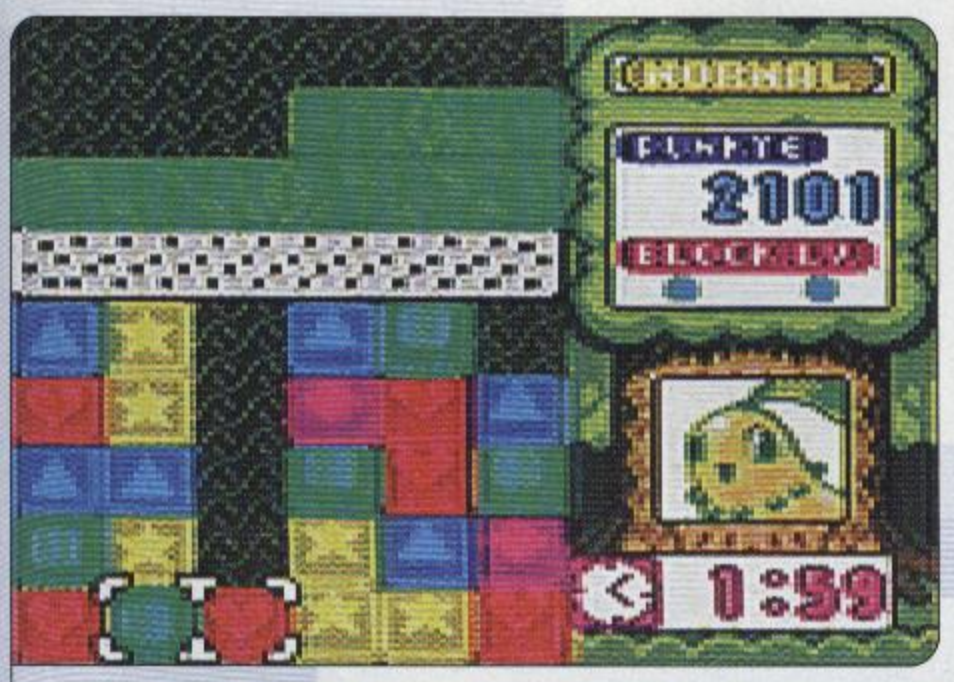


grundlegend voneinander unterscheiden. Im Challenge-Modus liefert ihr euch knifflige Partien gegen verschiedene Computer-Gegner, wobei ihr versucht, eure Kontrahenten durch Combos und Kettenreaktionen zu besiegen. Die verschiedenen Battle-Locations dürften vor allem Pokémon-Gold und Silber-Fans ein Begriff sein. So müsst ihr in Viola City gegen den Gym-Leiter Falk antreten oder Bianka aus Dukatia City besiegen. Ihr sucht euch eines eurer Pokémon aus und schickt es in den Puzzle-Kampf. Wenn ihr verliert, darf der Gegner euer Pokémon als Prämie abstauben, aber bei einem Sieg eurerseits geht es in die nächste Stadt und ein noch stärkerer Gegner wartet auf euch. Wenn ihr keine Pokémon mehr übrig habt, dann endet das Spiel. Bei besonderen Battles könnt ihr auch das Pokémon eures Gegners gewinnen! Der knifflige Marathon-Modus ist nur was für echte Profis. Während euer



Jetzt aber schnell! Hier müsst ihr möglichst viele Reihen in einer vorgegebenen Zeit auflösen.

Game mit hohem Spaßfaktor. Wer will da schon das Spiel so schnell beenden?



Schafft euer Gegner mehr als eine Kombination von vier Steinen, bekommt ihr riesige Blöcke auf euren Screen, die ihr schnellstmöglich auflösen müsst.

Zwischen den verschiedenen Matches werdet ihr immer wieder über wichtige Neuigkeiten rund um die Puzzle-Meisterschaft informiert.

Pokémon™ Puzzle Challenge:
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.Nintendo, Pokémon and characters names are trademarks of Nintendo
© 2000 - 2001 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

Die Galerie

Info

Ein tolles Bonus-Feature ist zweifelsohne die Galerie, die ihr über das Optionsmenü erreicht. Je weiter ihr im Spiel kommt, umso mehr Bilder werden in der Galerie verfügbar. Von verschiedenen Trainern bis zu knuddeligen Pokémon sind alle vertreten!

Pichu und Pikachu winken euch zu. Ein tolles Bild, findet ihr nicht?

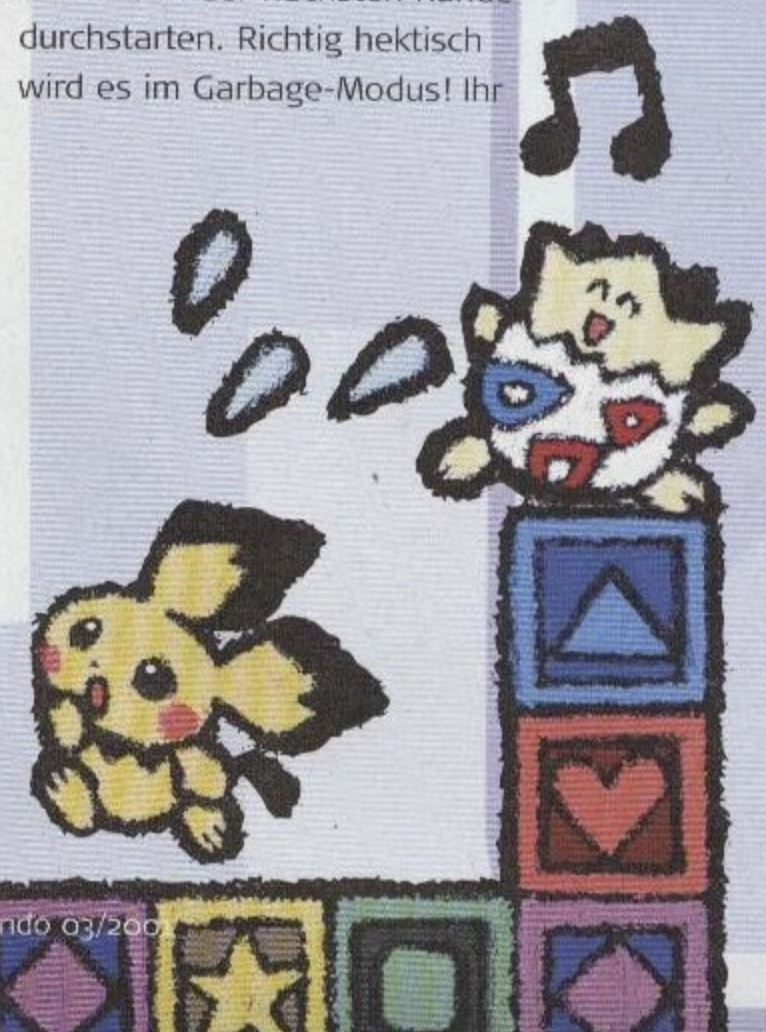
Auch die verschiedenen Gym-Leiter könnt ihr bewundern.

Versucht einmal, die grauen Blöcke zu kombinieren. Dadurch bekommt euer Gegner einen Riesenblock vorgesetzt und ihr seid dem Sieg ein Stück näher.

Steinchen-Haufen immer schneller ansteigt, müsst ihr dafür sorgen, dass er nicht über eine bestimmte Größe wächst. Sonst heißt es ganz schnell „Game Over"! Im Zeit-Modus hingegen müsst ihr in einem vorgegebenen Zeitraum versuchen, den Highscore zu knacken. Wenn die Uhr abgelaufen ist, wird euch euer Punktestand präsentiert. Während wir in der Redaktion anfangs eher lächerliche Highscores produziert haben, waren nach einigen Stunden Spielzeit tolle Ergebnisse zu verbuchen. Das Highscore-Fieber hat hier wirklich jeden gepackt und auch ihr werdet sicherlich nicht verschont bleiben! Mega-Spaß verspricht auch der Line-Clear-Modus. Ihr müsst fleißig Klötzchen abbauen, bis eine weiße Linie erscheint. Wenn ihr es schafft, eure Stapel so weit zu verringern, bis ihr unter diese Linie kommt, dann dürft ihr in der nächsten Runde durchstarten. Richtig hektisch wird es im Garbage-Modus! Ihr müsst den stetig steigenden Klotz-Berg abbauen, bevor dieser zu hoch wird. Das Fiese ist aber, dass regelmäßig Garbage-Blöcke erscheinen, die ihr nur beseitigen könnt, wenn ihr direkt daneben, oder darunter eine Reihe Steinchen verschwinden lasst. Dadurch verwandeln sich die Garbage-Balken in normale Spiel-Steinchen, welche dann endlich zersetzt werden können. Unser Favorit ist aber der Puzzle-Modus, der eure grauen Zellen extrem fordert. Euch wird eine Anzahl Klötzchen präsentiert, die ihr komplett verschwinden lassen müsst. Der Clou: Ihr habt nur eine bestimmte Anzahl von Spielzügen frei. So kann es passieren, dass ihr ein Dutzend Steine mit nur einer Aktion neutralisieren müsst.

Vor dem Match habt ihr die Möglichkeit, einen der drei Schwierigkeitsmodi zu wählen.

Bis zu drei verschiedene Spielstände könnt ihr auf eurem Modul abspeichern!



Pichu, Togepi und Co. freuen sich riesig über das neue Game.

Hier kommen Gehirn-Akrobaten wahrlich auf ihre Kosten! Selbstverständlich hat man auch einen Trainings-modus integriert, der euch auf unkomplizierte Weise die Spiel-mechanik näher bringt. Das Beste haben wir uns für den Schluss aufgehoben. Denn auch Multiplayer-Fans wurden von den Entwicklern nicht vergessen. Der coole Zweispielermodus lässt euch per Link-Kabel gegen eure Freunde antreten. Hier wer-

den die besten Kumpels zu erbitterten Knobel-Gegnern!

Eine runde Sache!

Dass die Spielbarkeit absolut top ist, steht außer Frage. Doch wie sieht es mit der Präsentation aus? Auch hier kassiert Pokémon Puzzle Challenge massig Punkte.
Die Grafik besticht durch poppiges Design und geniale Farbvielfalt. Das Spielerauge wird hier genauso verwöhnt, wie das Spielergehör. Die musikalische Untermalung weckt schöne Erinnerungen, da Remix-Stücke aus Pokémon Rot, Blau, Gelb, Gold und Silber enthalten sind. Da fällt es schwer während des Spielens die Füße still zu halten! Unendlicher Spielspaß, tolle Grafik und grandioser Sound! Ein absoluter Pflicht-Kauf, denn Pokémon Puzzle Challenge ist einfach eine runde Sache!

Nach und nach könnt ihr neue Pokémon freispielen, die ihr dann hier auswählen könnt!

Na, wer will denn jetzt schon das Spiel beenden? Endivie freut sich bestimmt auf ein neues Match.

GAME BOY COLOR

Pokémon Puzzle Challenge

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Geschicklichkeit
Spieler: . . . . . 1-2 (Link-Kabel)
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

FAZIT

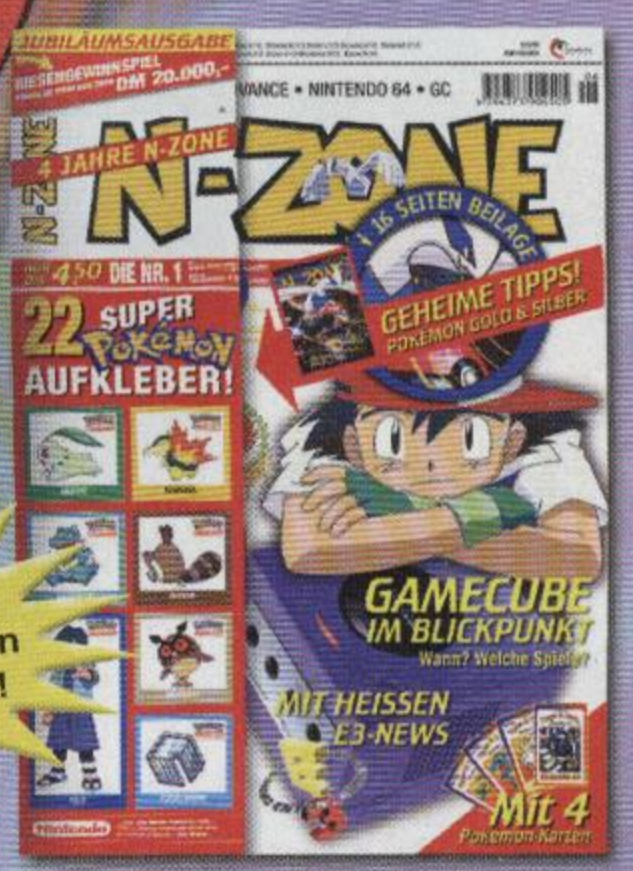
KNIFFLIGES PUZZLE-ABENTEUER FÜR DIE HOSENTASCHE. EIN ABSOLUTER MEILENSTEIN!

Nuperman empfiehlt:

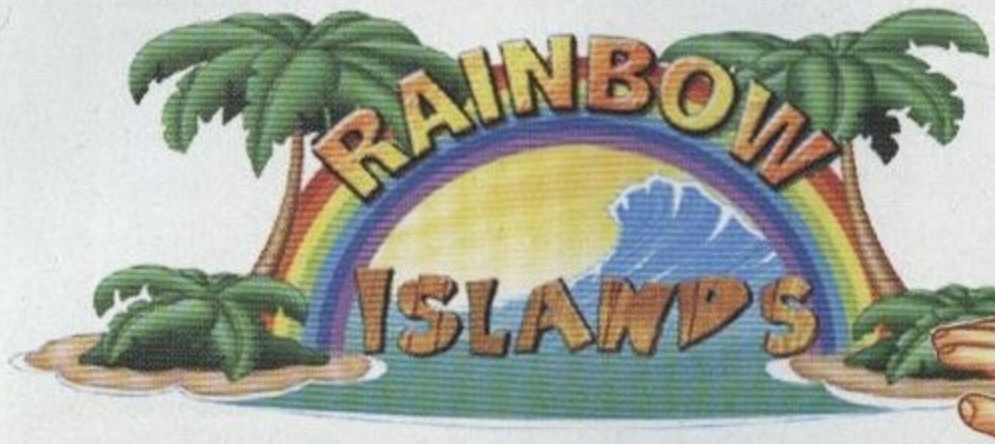
Nix, nur N-ZONE

- N-Zone: Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance und GameCube
- N-Zone: Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- N-Zone: Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster
- N-Zone: Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Sammelkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 4,50 DM

Vier starke Sammelkarten in jeder Ausgabe!



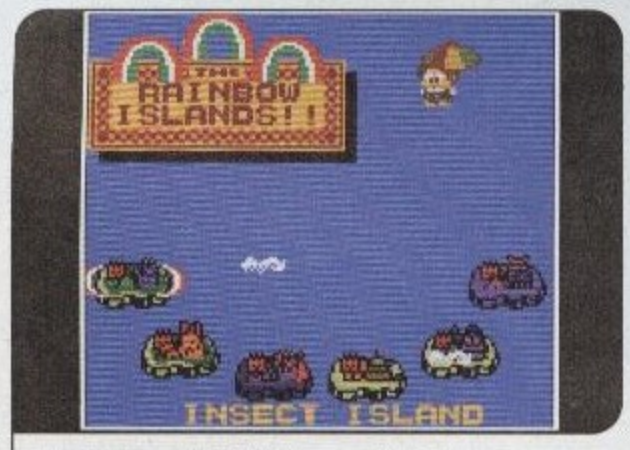
Rainbow Islands



Klassiker-Fans aufgepasst! TDK bringt uns in den Genuss eines der besten Plattform-Spiele aller Zeiten auf dem *Game Boy Color*.

Bubby freut sich schon auf seinen Ausflug zu den Regenbogen-Inseln.

Der König der Regenbogen-Inseln ist in heller Aufregung: Aus dem Nichts sind plötzlich knuddelige Wesen aufgetaucht und haben seine sechs Inseln besetzt. Alles scheint verloren. Doch plötzlich tauchen die beiden Helden aus dem Seifenblasen-Spiel Bubble Bobble auf. Bub und Bob konnten sich inzwischen ihres Fluches entledigen und haben ihr Saurier-Äußeres abgestreift. Ohne Zögern stürzen sie sich in ihr nächstes Abenteuer und diesmal setzen sie voll und ganz auf die Kraft ihrer Regenbögen. Diese schalten nicht nur die Gegner aus, sondern können auch bestiegen werden, um entfernte Regionen zu erreichen. Das ist auch bitter nötig, denn die Rainbow-Islands sind vertikal aufgebaut und erfordern schnelles Erklimmen der Abschnitte, da euch ein Zeitlimit im Nacken sitzt. Damit aber nicht genug, dient euer Regenbogen euch doch auch noch als verlängerter Arm. Auf dem Weg durch die Gegnerscharen fallen tonnenweise Extras ab, die unbedingt eingesammelt werden sollten. Hier reicht eine kurze Berührung mit dem Regenbogen aus und schon habt ihr unter Umständen einen kostbaren Juwel, Sprintstiefel oder gar einen doppelten Bogen in eurem Repertoire. Bei Rainbow Islands zeigt sich mal wieder, dass es Spielprinzipien gibt, die einfach zeitlos sind. Der Spielautomat stand zwar schon 1986 in der Arcade und kann dank einer nahezu 1:1-Umsetzung immer noch bezaubern. Klassiker-Fans und Spielspaß-Fanatiker kommen an diesem absoluten Evergreen unter den Plattformspielen nicht vorbei.



Und ab geht's! Bub segelt mit einem bunten Regenschirm zu der Insel seiner Wahl.

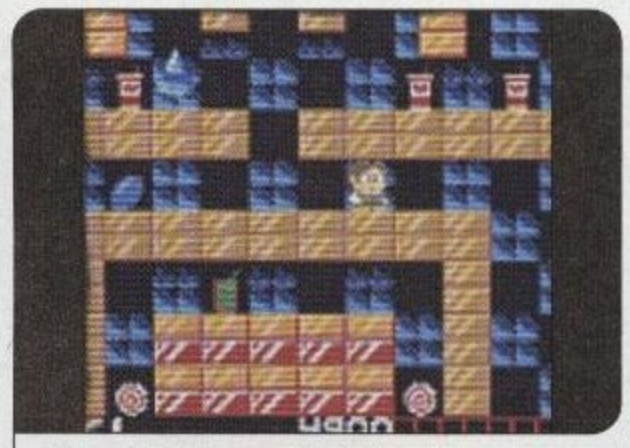
GAME BOY COLOR

RAINBOW ISLANDS

Hersteller: ..... TDK
Genre: ..... Jump & Run
Spieler: 1
Speichern: ..... Entfällt
Sprache: ..... Deutsch
Veröffentlichung: ..... Erhältlich

FAZIT

WER BUBBLE BOBBLE MOCHTE, WIRD RAINBOW ISLANDS LIEBEN.



Extras!!! Tonnenweise Extras!!! Wer will nochmal? Wer hat noch nicht? Extras!!! Holt sie euch!

Springen hilft nicht. Wer weiterkommen möchte, muss schon auf den Regenbogen steigen.

Bub im Temporausch! Die Sprintschuhe sind eines der besten Extras im gesamten Spiel.

© Taito Corporation, 1987, (2001)
© 2001 TDK Recording Media Europe S.A.

Das Geheimnis der Happy-Hippo-Insel

Genug genascht! Die Happy Hippos legen die Snacks beiseite, um ihre Insel zu retten.

Das Geheimnis, warum die Happy Hippos immer so happy sind, wurde ja schon vor geraumer Zeit gelöst. Auf dem *Game Boy Color* könnt ihr jetzt an der Seite des Nilpferd-Abenteurers Max Mutig das Mysterium der Happy-Hippo-Insel ergründen. Alles fängt damit an, dass der Vulkan Lava spuckt und vereinzelt Feuer ausbrechen. Max muss jetzt die Brandherde löschen und verirrte Hippos retten. Belohnt wird unser Held von Susi Sonnenschein und Co mit nützlichen Fähigkeiten, die das Abenteuer erleichtern. Das Happy-Hippy-Spiel sticht in vielerlei Hinsicht hervor. Besonders die bombastische Grafik sorgt für offene Münder. Selten hat man so viele Farben und so schöne Animationen auf dem Bildschirm gesehen. Der Tipp für jüngere Spielefans.

Max Mutig fühlt sich wie alle anständigen Hippos auch unter Wasser pudelwohl.

GAME BOY COLOR

Happy Hippos

Hersteller: ..... Infogrames
Genre: ..... Jump & Run
Spieler: 1
Speichern: ..... Passwort
Sprache: ..... Deutsch
Veröffentlichung: ..... Mai

Fazit

Hmmmm, leckere Grafik und süsse Helden machen das Modul zu einem Genuss.

© Ferrero oHG mbH, 60599 Frankfurt am Main, Hainer Weg 120. - Alle Rechte vorbehalten

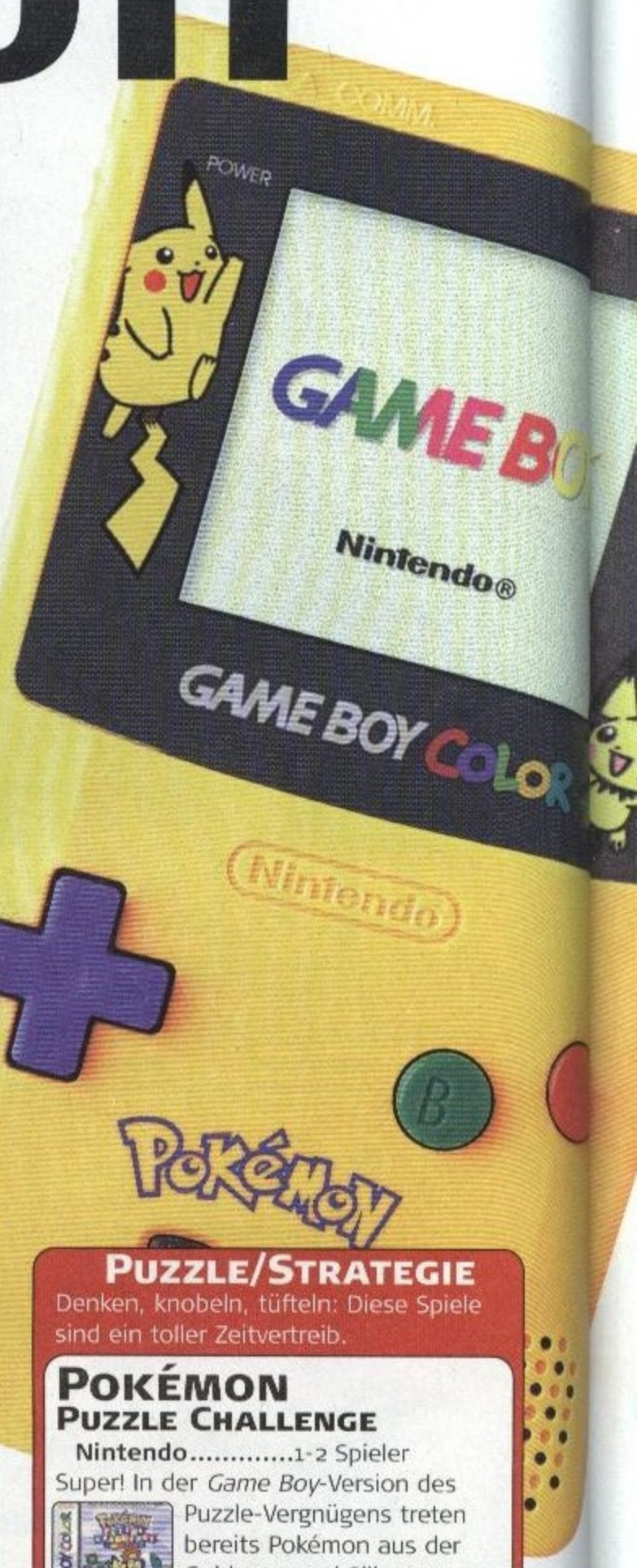
KIDS ZONE -
EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE
ALLE 14 TAGE NEU!

- Alle Infos zu Pokémon, Dragon Ball und Monster Rancher.
- Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
- Spieletipps für Game Boy, N64, PlayStation, PC, PS2, Dreamcast

YOUNG AREA

- Musik- und Kinotipps
- Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
- Nur geniale DM 3,90

Game Boy Color Lexikon



Hardware & Zubehör

Welche verschiedenen *Game Boys* gibt es überhaupt? Mit welchem empfehlenswerten Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *Game Boy Color*-Games noch mehr Spaß? In diesem Infokasten könnt ihr euch einen Überblick über das sehenswerte Zubehörprogramm für den *Game Boy Color* verschaffen!

Game Boy Color

Den *Game Boy Color* gibt es netterweise in verschiedenen Ausführungen, die technisch natürlich identisch sind. Da sollte für jeden etwas dabei sein. Besonders cool: Die transparente Edition, die einen kleinen Einblick in das spektakuläre Innenleben des *Game Boy Color* gewährt.

Game Boy Special Pokémon Edition

Super! Pünktlich zum Start der Goldenen und Silbernen Edition von Pokémon gibt es nun auch einen speziellen *Game Boy Color* im schicken Pokémon-Look. Das knallgelbe Gehäuse sowie die auf dem Bildschirm-Rahmen vertretenen Pikachu und Pichu heben diesen *Game Boy* deutlich von den anderen *Game Boy*s ab.

Game Boy Camera

Cool! Mit der schicken Kamera, die übrigens in vier verschiedenen Farben erhältlich ist, könnt ihr coole Schwarzweiß-Fotos schießen, die man natürlich auch speichern und später wieder anschauen kann. Die Kamera passt sowohl für den „alten" *Game Boy* als auch für den *Game Boy Color*.

AC/DC-Adapter & Game Link Cable

Keine Lust auf leere Batterien? Keinen Bock, ständig die Batterien aufladen zu müssen, obwohl ihr in den eigenen vier Wänden spielt? Dann besorgt euch den praktischen AC/DC-Adapter! Ebenfalls unverzichtbar ist das Game Link Cable, mit dem ihr Game Boys jeglicher Art für Multiplayer-Spiele verbinden könnt.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in fremde Rollen? Diese Games sind bestens geeignet!

Pokémon Goldene/Silberne Edition

Nintendo.....1-2 Spieler

Am 6. April war es so weit! Die beiden neuen Editionen erobern endlich die Herzen der Fans!

Pokémon Rote/Blaue/Gelbe Edition

Nintendo.....1-2 Spieler

Diese Editionen sind die Klassiker: Hier hatten die Pokémon 1-150 ihr Debüt!

The Legend Of Zelda: Link's Awakening DX

Nintendo.....1 Spieler

Endlich gibt's dank des *GBC* den Klassiker nun in Farbe.

Jump & Run

Hüpfspiele gehören nach wie vor zu den beliebtesten Spielegattungen.

Donkey Kong Country

Nintendo.....1-2 Spieler

Wahnsinn, was Rare hier für ein Jump-&Run-Werk abgeliefert hat! Das Spiel ist sogar besser als das *SNES*-Original. Unbedingt antesten!

Wario Land 3

Nintendo.....1 Spieler

Der Erzfeind von Mario ist auf dem *Game Boy Color* wieder einmal in Höchstform.

Alice in Wonderland

Nintendo.....1(-2) Spieler

Wer das Märchen Alice im Wunderland liebt, darf sich dieses tolle Hüpfspiel nicht entgehen lassen.

Puzzle/Strategie

Denken, knobeln, tüfteln: Diese Spiele sind ein toller Zeitvertreib.

Pokémon Puzzle Challenge

Nintendo.....1-2 Spieler

Super! In der *Game Boy*-Version des Puzzle-Vergnügens treten bereits Pokémon aus der Goldenen und Silbernen Edition von Pokémon auf!

Tetris DX

Nintendo.....1-2 Spieler

Tetris DX ist noch ein ganzes Stück abwechslungsreicher und grafisch spektakulärer gelungen als das Original.

Pokémon Trading Card Game

Nintendo.....1-2 Spieler

Hier kommt man an die besten Pokémon-Sammelkarten ran.

Action

Ihr wollt es richtig krachen lassen? Diese Titel werden euch begeistern.

Buffy
The Vampire Slayer

THQ .....1 Spieler

Das Spiel zur populären TV-Serie ist ein echter Leckerbissen, den man als Buffy-Fan nicht versäumen darf. Action und Spannung sind garantiert.

Turok: Rage Wars

Acclaim .....1 Spieler

Die Umsetzung der bekannten *N64*-Serie ist für den *Game Boy* sehr gut gelungen. Nicht versäumen!

Power Rangers: Lightspeed Rescue

THQ .....1 Spieler

Die bekannten TV-Helden sind wieder einmal bestens in Form.

Wings Of Fury

TLC.....1 Spieler

Ein cooles Ballerspiel, in dem ihr mit einem Flugzeug durch die Luft düsen und ballern dürft.

Army Men

3DO .....1 Spieler

Die Army Men sind kleine Spielzeugsoldaten, ganz in der Tradition des Kino-Hits Toy Story.

Rennspiele

Flotte Flitzer! In der ersten Startreihe tummeln sich eine Reihe von Knüllern.

Mickey's Speedway USA

Nintendo.....1-2 Spieler

Das neueste Rennspiel für den *Game Boy Color* lässt euch mit Mickey, Goofy & Co. über rasante Pisten brettern und tolle Abenteuer erleben.

Road Champs BXS Stunt Biking

Activision.....1 Spieler

Im neuen Knüller von Activision radelt ihr mit Bikes über Buckelpisten.

F1 Racing Championship

Ubi Soft .....1 Spieler

Einmal wie Schumi losdüsen? Dieses Spiel macht es möglich.

Championship Motocross 2001

THQ .....1 Spieler

Mit einem Motorrad querfeldein über die Pisten jagen? Hier darfst du es!

MicroMachines V3

THQ ....1-8 Sp. (Party-Modus)

MicroMachines sorgte seinerzeit auf *SNES* schon für Spielspaß, die neue Version ist noch besser!

Action-Adventures

Hüpfen, rätseln, kämpfen: Die hier aufgeführten Games bieten alles!

Metal Gear Solid

Konami .....1 Spieler

Für Action-Fans ist das Spiel ein Genuss. Die Umsetzung des legendären Spieleklassikers ist nämlich genial gelungen! Unbedingt einmal antesten und mit Snake loslegen.

Alice in Wonderland

Nintendo.....1-2 Spieler

Hier dürft ihr in die Rolle von Alice schlüpfen, die im Wunderland spannende Abenteuer erlebt.

Rayman

Ubi Soft .....1 Spieler

Einer der beliebtesten und erfolgreichsten Spielehelden macht auch auf dem *Game Boy* eine gute Figur.

Der König der Löwen 2

Activision.....1 Spieler

Das Spiel zum bekannten Kinofilm erfüllt alle Erwartungen.

Tomb Raider

THQ .....1 Spieler

Da schau her! Superstar Lara Croft ist auf dem *Game Boy Color* elegant wie eh und je!

Sportspiele

Für Sport ist es draußen zu heiß? Dann schlüpft in die Rolle von Sportlern.

Mario Golf

Nintendo.....1-2 Spieler

Was gibt es Schöneres, als eine geruhsame Partie Golf mit Mario! Dank Transfer Pak dürft ihr problemlos Charaktere mit der ebenfalls erhältlichen *N64*-Version tauschen.

Mario Tennis

Nintendo.....1-2 Spieler

Wer Mario Golf mag, wird auch Mario Tennis lieben! Wer die *N64*-Version hat, kann tolle Zusatzfeatures nutzen!

Pocket Soccer

Nintendo.....1-2 Spieler

Fußball-Fans aufgepasst! Alleine oder (per Link-Kabel) zu zweit dürft ihr tolles Matches bestreiten.

MTV Sports: Pure Ride

THQ .....1 Spieler

Das ist wirklich cool! Mit dem Board an den Füßen schlitterst du steile Abhänge hinunter und vollführst Tricks.

MTV Sports: Skateboarding

THQ .....1 Spieler

Klasse! Hier könnt ihr ohne Gefahr Skateboard-Tricks ausprobieren.

Aktuelle Hits

Hier zeigen wir euch die aktuellsten Spielehits für den *Game Boy Color*, die derzeit die Charts dominieren.

Pokémon
Goldene & Silberne Edition

Wow! Die neuen Editionen sind echte Verkaufsrenner in aller Welt!

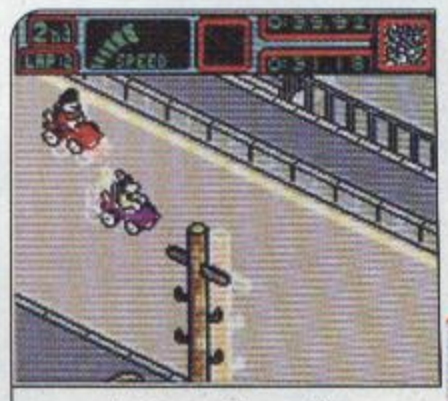
Pokémon Puzzle Challenge

... und neue Pokémon aus Gold & Silber sind in diesem Spiel auch schon dabei!

Walt Disney's Alice in Wonderland

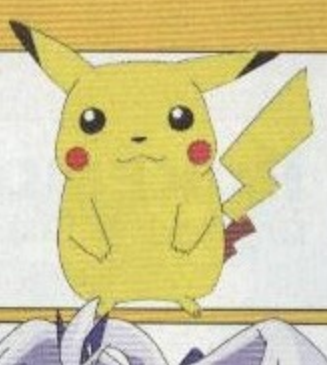
Wer den Disney-Film kennt, wird das dazugehörige *Game Boy*-Spiel lieben!

Mickey's Speedway USA



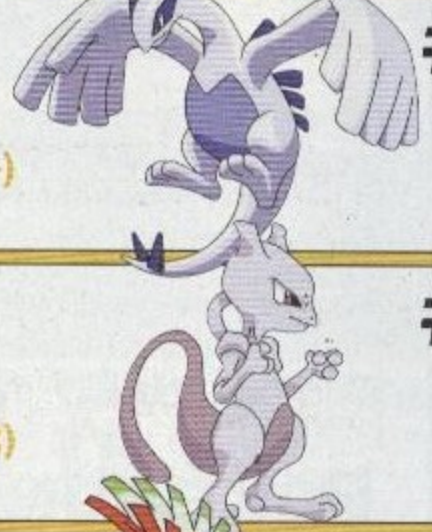
Brandheiß: Mickey gibt nun auch auf dem *Game Boy* wieder tüchtig Gas.

Charts



1 (1) #25 Pikachu™

Entwicklungsstufen:
Pikachu → (Donnerstein) Raichu



2 (–) #249 Lugia

Entwicklungsstufen:
Keine

3 (2) #150 Mewtu

Entwicklungsstufen:
Keine

4 (–) #250 Ho-oh

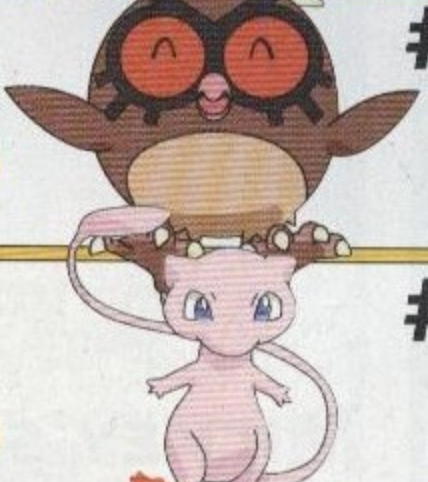
Entwicklungsstufen:
Keine

5 (3) #07 Schiggy

Entwicklungsstufen:
Schiggy → Lev. 16 Schillok → Lev. 36 Turtok

6 (–) #09 Turtok

Entwicklungsstufen:
Schiggy → Lev. 16 Schillok → Lev. 36 Turtok



7 (–) #163 Hoothoot

Entwicklungsstufen:
Hoothoot → Lev. 20 Noctuh

8 (4) #151 Mew

Entwicklungsstufen:
Keine

9 (6) #06 Glurak

Entwicklungsstufen:
Glumanda → Lev. 16 Glutexo → Lev. 36 Glurak

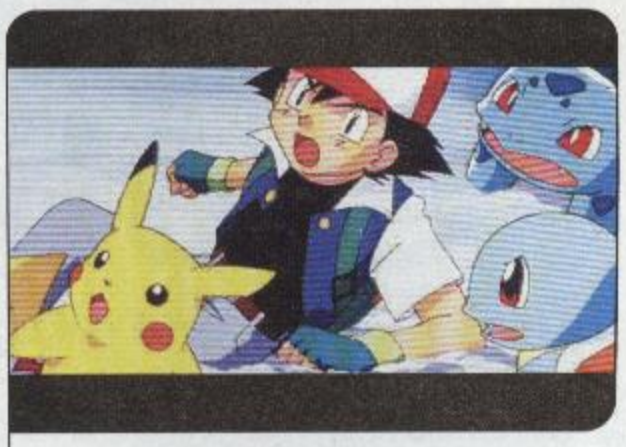
10 (–) #239 Elekid

Entwicklungsstufen:
Elekid → (Freundschaft) Elektek

Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen

Am 7. Juni ist es endlich so weit!

Was für ein toller Monat für uns Pokémon-Fans! Schließlich erscheint am 21. Juni der dritte Kinofilm mit dem Titel „Pokémon 3 – Im Bann des Unbekannten". Am 6. Juni erscheint Pokémon Puzzle Challenge für euren *Game Boy Color* und als ganz besonderes Schmankerl gibt's noch Futter für euer Heimkino! Denn schon am 7. Juni wird „Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen" auf Video und DVD veröffentlicht! Der Titel ist Programm: Ash beweist in diesem genialen Streifen, dass auch ein einzelner Mensch mehr ausrichten kann, als man denkt. So liegt jetzt die Rettung der gesamten Erde in seinen Händen! Wie schon im genialen ersten Teil, der ebenfalls auf Video erhältlich ist, bietet der Titel Unterhaltung pur und entführt euch in eine fantastische Welt voller Abenteuer und Gefahren. Die DVD-Fassung des Anime-Knallers enthält massig Zusatzmaterial wie Musik-Clips, Dokumentationen und natürlich stehen euch auch mehrere Sprachen zur Auswahl. Der 22-minütige Kurzfilm „Pikachu: Die Rettung" ist jedoch in beiden Versionen enthalten und somit können sich Video- und DVD-Fans gleichermaßen auf ein megatolles Filmerlebnis freuen!



Ash und seine Freunde wirken sehr aufgebracht! Was mag bloß der Grund dafür sein?

Das Team Rocket treibt auch im zweiten Teil wieder sein Unwesen. Was führen sie im Schilde?

Pokémon-3-Soundtrack

Jetzt gibt's was auf die Ohren!

In Sachen Pokémon geht es diesen Monat wirklich zur Sache! Am 18. Juni kommt der Soundtrack aus dem Hause Koch Records zum neuesten Pokémon-Kinoabenteuer in den Handel. So kommt ihr rechtzeitig zum Deutschland-Start des Streifens in den Genuss der hitverdächtigen Ohrwürmer! Nicht nur die elf deutschen Film-Songs sind enthalten, sondern auch ein Bonus-Track aus der TV-Serie. Doch damit nicht genug! Wer Zugang zu einem PC hat, wird sich über die zwei Bonus-Videos freuen. Legt die Scheibe einfach in das CD-Laufwerk des Rechners und schon könnt ihr die tollen Clips genießen. Eines ist sicher: Mit diesem tollen Silberling ist der Party-Sommer gerettet und fröhliches Mitsingen hundertprozentig garantiert.

Diese tolle Scheibe dürfte euren CD-Player nicht so schnell verlassen!

Pikachu-Link-Kabel

Pikachu sucht im wahrsten Sinne des Wortes Anschluss!

Dass Link-Kabel auch optisch was hermachen können, demonstriert Mitsui & Co. Deutschland jetzt in eindrucksvoller Weise. Ein ganz besonderes Schmuckstück stellt dieses famose Link-Kabel im Pikachu-Design dar. Der kleine Racker sitzt ganz frech auf den Kabelenden und wacht über eure Daten-Übertragung! Da machen zünftige Link-Sessions unter Freunden gleich doppelt so viel Spaß!

Der kleine Rabauke wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Pikachu muss man lieb haben!

Pikachu ist jetzt nicht nur im Spiel euer treuer Begleiter! Sieht er nicht total putzig aus?

Die neuen Pokém erobern Deutsc

Lang erwartet und jetzt endlich da: Die neuen Pokémon sind in Deutschland gelandet. Wir waren natürlich dabei!

Am 5. April war es endlich so weit: Die Goldene und die Silberne Edition trafen in Deutschland ein. Besonders glücklich darüber waren die Gewinner eines Nintendo-Preisausschreibens, auf die ein aufregender Tag wartete. Früh im Morgengrauen ging es am Hamburger Hafen los. Die neuen *GBC*-Module kamen in einem riesigen Container an. Anschließend wurden sie auf einen LKW geladen und in Begleitung einer Stretchlimousine mit den Gewinnern und dem Pokémon-Girl Barbi Schiller an Bord nach Berlin gebracht. Dort wurden sie schon von einer Menge Fans erwartet. Größter Anziehungspunkt am Potsdamer Platz war eine riesige Showbühne. Hier konnte man an einem Gewinnspiel teilnehmen und mit etwas Glück schon einen Tag vor dem offiziellen Verkaufsstart die neuen Editionen gewinnen. Der 13-jährige Paul konnte es gar nicht fassen, als er der Erste war, der alle Fragen richtig beantwortet hatte und somit vor allen anderen ein Modul in Empfang nehmen durfte. Aber auch die „Verlierer" hatten keinen Grund zur Traurigkeit. Für sie gab es sozusagen als Trostpreise T-Shirts und Kappen mit Lugia und Ho-oh als Motiven. Auch konnte jeder, der wollte, sich mit überlebensgroßen Pokémon wie Feurigel, Karnimani oder Elekid fotografieren lassen.

Als am Ende T-Shirts verteilt wurden, gab es für die Kids kein Halten mehr. Alle wollten eins.

Die Gewinner ließen es sich in der Luxus-Limousine zusammen mit Barbi Schiller gut gehen.

Spielen, bis der Arzt kommt

Großer Andrang herrschte auch vor dem Container, als die Moderatoren sein Geheimnis lüfteten. Im Inneren befanden sich nämlich mehrere *Game Boy Color* mit den neuen Modulen, die nur darauf warteten, von den Kids getestet zu werden. Als Erstes durften natürlich die vier Gewinner die beiden Editionen ausgiebig Probe spielen. Am Ende waren sich aber alle einig: Die

émon chland

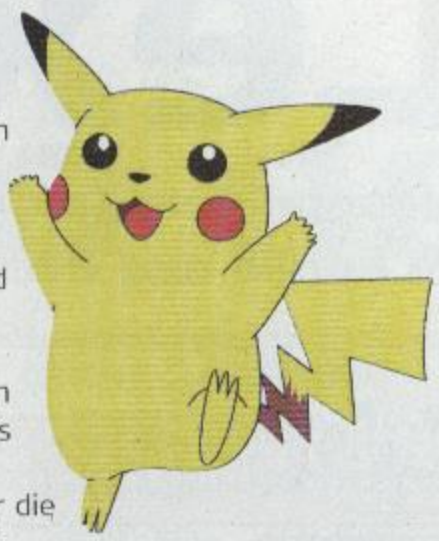
Goldene und die Silberne Edition sind einsame Spitze. Vor allem die umfangreicheren Funktionen sowie die neuen Pokémon hatten es ihnen angetan. Das nächste Highlight ließ dann auch nicht lange auf sich warten. In einem schicken Zelt konnte man Pokémon über das Link-Kabel tauschen und somit seinen Pokédex vervollständigen. Außerdem herrschte ein reger Austausch an Tipps & Tricks rund um alle Editionen. Insgesamt hatte man es mal wieder geschafft, alles perfekt zu organisieren, und diesen Tag für alle zu einem unvergesslichen Erlebnis gemacht. Überall sah man glückliche Gesichter und auch die mitgekommenen Eltern waren erstaunt über den riesigen Ansturm der Fans. Sicherlich habt ihr euch auch schon von der Begeisterung rund um Gold und Silber anstecken lassen und nennt inzwischen eine oder gar beide Editionen euer Eigen. Wir wünschen euch auf jeden Fall viel Spaß beim Spielen und vor allem viel Glück beim Schnappen der neuen Pokémon!

Da kommen sie, die Objekte der Begierde. Mit Hilfe eines großen Gabelstaplers wurden sie am Hamburger Hafen auf den Truck geladen.

INFO

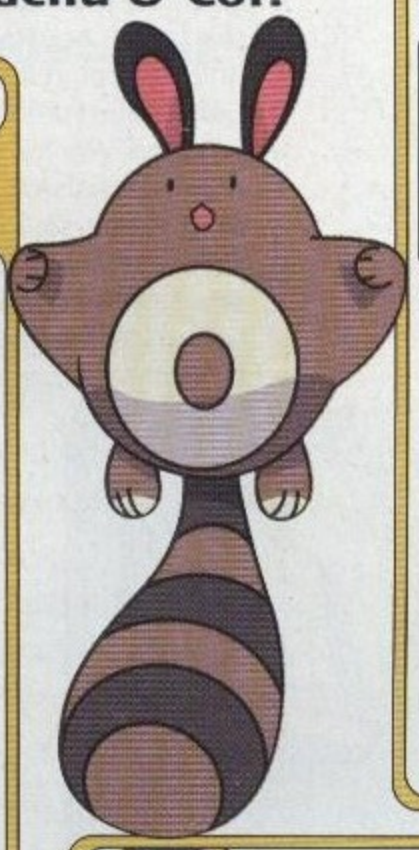
Rekorde am laufenden Band

Der *Game Boy* hält gleich mehrere Rekorde. So ist er die meistverkaufte Spiele-Konsole aller Zeiten und auch hinsichtlich seiner Langlebigkeit verweist er bisher jeden Konkurrenten in seine Schranken. Keine Videospiele-Hardware konnte sich so lange auf dem Markt behaupten wie Nintendos schmuckes Handheld. Ein verdienter Erfolg und Beweis dafür, dass man in erster Linie auf die Wünsche der Spieler achtet. Dass auch die erfolgreichsten Spieletitel aus dem Hause Nintendo kommen, wurde ebenfalls schon mehrfach demonstriert. Die Abenteuer von Mario, Link, Donkey Kong und Kirby gehören zu den beliebtesten Spielen weltweit und vor allem die allseits beliebten Pokémon-Games sind seit Jahren nonstop in den Charts vertreten. Die Anfang April in Europa veröffentlichten Gold/Silber-Editionen stellen bis jetzt alles in den Schatten. Alleine in Europa wurden innerhalb des ersten Monats ca. drei Millionen Module abgesetzt! Somit sind die neuen Pokémon-Abenteuer die am schnellsten verkauften Videospiele in Europa. Diesen Rekord hatte übrigens vorher auch ein Nintendo-Spiel inne: Pokémon Gelbe Edititon! Mal sehen welcher Rekord als nächstes dran ist!



Pokémon Lexikon

Pokémon-Fans, aufgepasst! Hier zeigen wir euch alle Spiele und Bücher rund um Pikachu & Co.!



Es gibt nicht nur Pokémon-Spiele, sondern auch eigenständige Pokémon-Hardware!

Pokémon Pikachu Nintendo 64

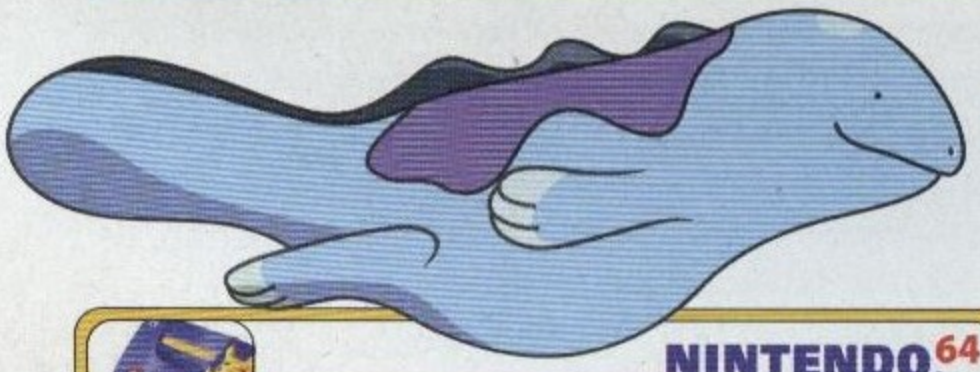
Die beliebte Konsole, auf der ihr natürlich nicht nur Pokémon-Games, sondern auch alle anderen Spiele zocken könnt.

Game Boy Color Special Pokémon Edition

Auf diesem *Game Boy Color* im speziellen Pokémon-Look machen die Pokémon-Spiele noch mehr Spaß!

Pokémon Pikachu Color

Fans des Vorgängers werden sich freuen: Das neue *Pokémon Pikachu Color* bietet nicht nur noch mehr Spielspaß, sondern auch ein schickes Farbdisplay!



NINTENDO 64

Welche Pokémon-Spiele gibt es bislang für das *Nintendo 64*?

Pokémon Puzzle League

Das jüngste Pokémon-Spiel für das *Nintendo 64* ist ein fesselndes Puzzlespiel, in dem man sich annähernde Steine richtig platzieren muss.

Pokémon Snap

Ihr wolltet schon immer einmal Fotos von Pokémon schießen, die in freier Wildbahn leben? Dann holt euch Pokémon Snap für das *N64*.

Pokémon Stadium

Super! Mit dem Transfer Pak könnt ihr geschnappte Pokémon vom *N64* auf den *GB* oder vom *GB* auf das *N64*-Modul übertragen.

Ihr kommt nicht weiter? Da helfen Spieleberater!

Pokémon – Gelbe, Rote und Blaue Edition

Pokémon Stadium

Pokémon Snap

Pokémon Trading Card Game

Pokémon – Goldene und Silberne Edition

GAME BOY COLOR

Welche Pokémon-Spiele gibt es für den *Game Boy* und den *Game Boy Color*?

Pokémon Puzzle Challenge

Nach Pokémon Puzzle League für das *Nintendo 64* geht der Puzzle-Spaß nun mit neuen Pokémon auf dem *Game Boy Color* in die zweite Runde.

Pokémon Goldene & Silberne Edition

Seit 6. April erobern die neuen Pokémon die Herzen der Spielefans! Verpasst diese genialen Spiele nicht!

Pokémon Trading Card Game

Keine Lust mehr, die vielen Sammelkarten immer mit herumzutragen? Dann holt euch das Sammelkartenspiel für den *Game Boy Color*.

Pokémon Pinball

Flippern mit den Pokémon? Geht das überhaupt? Klar, und es macht wahnsinnig viel Spaß, alle Pokémon einzufangen.

Pokémon Rote, Blaue & Gelbe Edition

Den Anfang machten die Rote und die Blaue Edition, ein halbes Jahr später erschien die Special Pikachu Edition.

Hotline 0190 – 00 00 00

Ihr kommt bei den Spielen nicht weiter? Ihr wollt noch mehr Spaß mit euren Games haben? Auf den Hotline-Seiten verraten wir euch knackige Tipps zu den besten Spielen für *Nintendo 64* und *Game Boy Color*. Wenn ihr Fragen zu Nintendo-eigenen Spielen habt, dann ruft einfach bei der Hotline unter der Nummer 0190 – 00 00 00 an, die von Montag bis Freitag von 13:00 bis 19:00 Uhr für euch besetzt ist. Jeder Anruf kostet DM 2,95!

NINTENDO 64

Indiana Jones and The Infernal Machine

FORGEOFF	Freie Levelanwahl
REALHARD	Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
CHEESE!!	Das Entwicklerteam anschauen

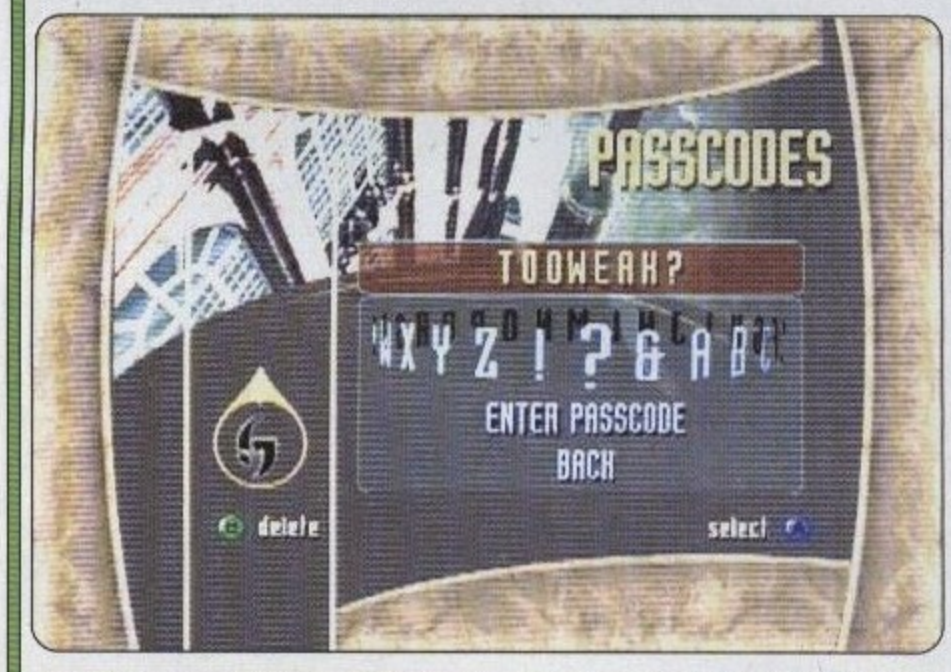
Wenn ihr das Spiel mit mindestens 1.500 IQ-Punkten durchspielt, öffnet sich der 17. Level und ihr dürft einen Abstecher in den Tempel aus der Anfangssequenz des ersten Indiana-Jones-Filmes machen.

Wenn ihr im Passwort-Menü das Wort „CHEESE!!" eingegeben habt, dürft ihr einen Blick auf die Entwickler werfen.

NINTENDO 64

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

TOOWEAK?	Öffnet alle regulären Levels
PATHETIC	Unendliche Leben
OVERLOAD	Alle Upgrades
EWERDEAD	Mit einem Schuss den Feind erledigen
NASTYMDE	Höherer Schwierigkeitsgrad
DROIDEKA	Bessere Schilde
ADEGAN	Den Gleiter mit „Advanced Blasters" ausstatten
BOOM!?	Gibt euch die Advanced Bombs
?NUNAPWR	Gibt euch die Advanced Missiles
CANTMISS	Stattet euch mit zielsuchenden Torpedos und Raketen aus
RHUBARB!	Stellt in einigen Levels den Swamp Speeder zur Verfügung
DRJEKYLL	Total merkwürdiger Horizont
RUAGIRL?	Rosa Raumschiff
TALKTOME	Audio-Kommentar von Factor 5
WAKEUP	Musik-Menü
KOOLSTUF	Alle Bilder in der Galerie freischalten
MEMEME!	Die Credits anschauen
LOVEHUTT	Das Entwickler-Team betrachten



NINTENDO 64

Scooby Doo!

Classic Creep Capers

Level überspringen:
Während ihr spielt und Shaggy kontrolliert, haltet ihr die L-Taste gedrückt und drückt dann C-oben, C-unten, C-oben, C-unten, oben, unten, oben, unten, rechts, links, rechts und links.

Unendlicher Mut:
Wie zuvor haltet ihr während des Spiels die L-Taste gedrückt und betätigt dann C-oben, C-links, C-unten, C-oben, C-unten, oben, rechts, unten, links, oben, links, unten, rechts, oben und unten.

Im Mumien-Saal des Museums kann Shaggy den Cheat für unendlichen Mut bestimmt gut gebrauchen.

GAME BOY COLOR

Men in Black 2

Level 2:	MTTH
Level 3:	STVN
Level 4:	SPDM
Level 5:	BTHH
Level 6:	BBYH

GAME BOY COLOR

Flipper & Lopaka

Level 2	Q9MRMK
Level 3	Q9MPP1
Level 4	Q9MR61
Level 5	Q9MKPR
Level 6	+9MM3Z
Level 7	Q9MM47
Level 8	Q9MMRF
Level 9	Q9MKKL
Level 10	Q9MM3S
Level 11	Q9MMNo
Level 12	Q9MKR8
Level 13	Q9MMPN
Level 14	Q9MKMX
Level 15	Q9MM44
Level 16	Q9MMRG

GAME BOY COLOR

Biene Maja

auf der Klatschmohnwiese

Level 2:	ML18
Level 3:	75KR
Level 4:	PP18
Level 5:	5!JR

GAME BOY COLOR

Road Champs: BXS Stunt Biking

TC4D
Der Training-Mode und das BMX Superbike werden freigeschaltet.

QGF7
Alle Modi (Training Mode, Career Mode, Tournament) werden freigeschaltet.

SBPN
Vom Training Mode werden die Levels 1 bis 4 freigeschaltet.

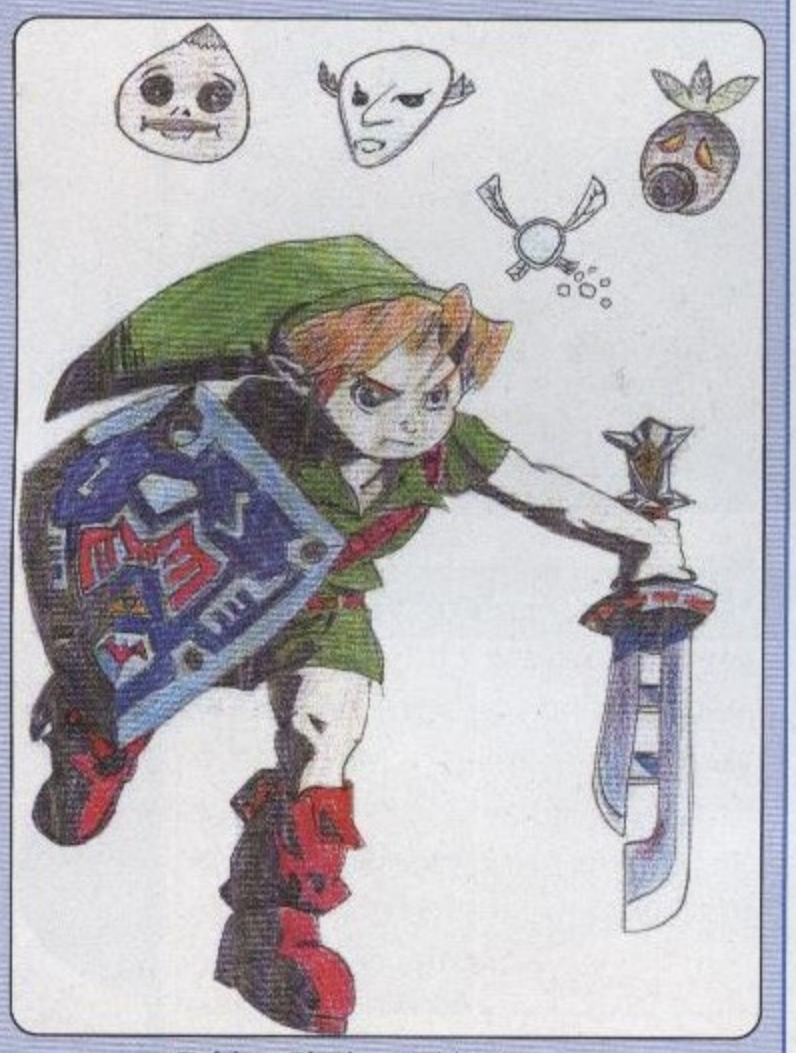
Mithilfe unserer Tipps & Tricks habt ihr bestimmt leichtes Spiel.

GAME BOY COLOR

102 Dalmatiner

Level 2:	Würfel, Knochen, Knochen, Würfel
Level 3:	Würfel, Schlüssel, Knochen, Panzer
Level 4:	Würfel, Knochen, Futternapf, TOY
Level 5:	Knochen, Würfel, Hund, Knochen
Level 6:	Knochen, Würfel, Panzer, Futternapf
Level 7:	Knochen, Knochen, Pfote, Hund
Level 8:	Knochen, Knochen, Pfote, TOY
Level 9:	Knochen, TOY, Schlüssel, Knochen
Level 10:	Knochen, TOY, Schlüssel, Würfel
Level 11:	Knochen, TOY, Knochen, Panzer
Level 12:	Knochen, Panzer, Würfel, TOY
Level 13:	Knochen, Panzer, TOY, Schlüssel
Level 14:	Knochen, TOY, Pfote, Futternapf
Level 15:	Knochen, TOY, TOY, Panzer
Level 16:	Knochen, Pfote, TOY, TOY
Level 17:	TOY, Knochen, Schlüssel, Knochen
Farbspiel:	Panzer, Würfel, Würfel, Würfel
Memory:	Panzer, Würfel, Würfel, Panzer

Carina Thorn, Zellertal



Tobias Gierke, Koblenz

Jens Weinmann, Klein-Winterheim

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob für uns? Dann schreibt uns einfach! Wir freuen uns über jeden Brief! Schickt ihn einfach an folgende Adresse:

Club Nintendo
Postfach 15 01
D-63760 Großostheim

E-Mail:
info@nintendo.de

Telefax:
0 60 26 – 95 03 08

Game Boy Advance

MATTHIAS GRINGARD, HÖVELHOF

Ich muss erst einmal sagen, dass mir die neue Größe und das neue Layout des „Club Nintendo"-Magazins besser gefallen als je zuvor. Ich will nicht anfangen zu schleimen, aber es ist einfach perfekt. Wieder einmal habe ich natürlich auch Fragen:

1. Wie teuer wird der *Game Boy Advance*?

2. Kann man den auch direkt bei euch bestellen und zurücklegen lassen?

3. Wann erscheint der *GameCube*?

4. Wann erscheint Pokémon Crystal?

5. Wann erscheinen die drei Zelda-Teile, wenn es denn überhaupt drei werden?

6. Erscheint auch ein Mario Kart Advance im Jahr 2001?

Hoffentlich nerve ich euch nicht. Ich habe auch noch ein Bild gemalt und ich hoffe, dass ihr das abdruckt!

Hallo Matthias,

du nervst uns keineswegs, im Gegenteil – deine Fragen sind hochinteressant, auch für den Rest der Leserschaft. Daher wollen wir gleich mit der Beantwortung beginnen. Da die jeweiligen Endverbraucher-Preise von den jeweiligen Händlern festgesetzt werden, können wir dir keinen Preis nennen. Am besten erkundigst du dich bei mehreren Händlern in deiner Nähe nach dem Preis des *Game Boy Advance*, der ab dem 22. Juni erhältlich sein wird. Bestellen kannst Du ihn bei uns nicht, denn wir vertreiben ausschließlich an den Handel. Wende dich einfach ab dem 22. Juni an einen Händler in deiner Nähe.

Der *GAMECUBE*, über den wir übrigens auch in unserer E3-Messe-Reportage am Anfang des Heftes berichten, wird in Europa im Frühjahr 2002 erscheinen. Sobald ein genauer Termin feststeht, werden wir euch darüber natürlich informieren. Gleiches gilt für Pokémon Crystal, für das es bislang auch noch keinen definitiven Termin gibt. Einen ersten Bericht über die zwei (drei werden es nämlich nicht) neuen Zelda-Spiele für den *Game Boy Color* findest du bereits in dieser Ausgabe. Hier gibt es hoffentlich auch alle Infos, die du suchst. Mario Kart Advance schließlich werden wir bereits in der kommenden Ausgabe ausführlich vorstellen, bis zur Veröffentlichung wird es nämlich gar nicht mehr so lange dauern ...

Zelda

TOBIAS GIERKE, KOBLENZ

Erst einmal möchte ich euch für die coolen „Club Nintendo"-

Magazine loben. Ich bin ein absoluter Zelda-Fan. Seit das erste Spiel (The Legend of Zelda – Ocarina of Time) rausgekommen ist, fasziniert es mich sehr. Ihr habt ja schon tolle Berichte darüber gebracht, aber trotzdem hätte ich noch ein paar Fragen.

Als ich bei The Legend of Zelda – Ocarina of Time Ganondorf besiegt hatte, hat er noch zum Schluss gerufen: „Ich werde zurückkommen und mich rächen!" Und jetzt ist meine Frage, ob deshalb noch ein neues Zelda-Spiel rauskommen wird, denn Ganondorf hatte ja noch das Siegel der Nacht.

Wie alt ist Link als kleiner und als großer Held?

Könnt ihr vielleicht ein paar Tipps zu Zelda schreiben?

Lieber Tobias,

vielen Dank für die netten Worte zu unserer Club-Zeitschrift. Wir werden uns auch in Zukunft bemühen, eure Wünsche, Anregungen und Kritiken so gut wie möglich zu berücksichtigen, um das Magazin noch besser zu gestalten. Nun zu deinen Fragen: Bei dem *Nintendo 64*-Modul The Legend of Zelda – Ocarina of Time handelt es sich um ein Spiel, das zeitlich vor den *NES*-Spielen der Zelda-Reihe angesiedelt ist. Dort tauchte Ganondorf wieder zu einem neuen Kampf gegen Link auf. The Legend of Zelda – Majora's Mask ist nicht nur thematisch eine konsequente Fortsetzung des Vorgängers The Legend of Zelda – Ocarina of Time, auch in puncto Grafik und Sound knüpft es an den Bestseller an und geht sogar noch einen Schritt weiter. Das Spiel kann ausschließlich mit dem Expansion Pak gespielt werden. Das genaue Alter von Link ist uns leider nicht bekannt. Ferner hast du uns auch nicht gesagt, an welchen Stellen du bei The Legend of Zelda – Ocarina of Time Tipps benötigst, so dass wir dir auf diesem Weg leider nicht weiterhelfen können. Bitte wende dich daher mit deiner Frage telefonisch an unsere Spiele-Experten. Unsere Mitarbeiter/innen stehen dir montags bis freitags von 13 bis 19 Uhr unter der Telefonnummer 0190/00 00 00 (DM 2,95 pro Anruf) zur Verfügung und begleiten dich freundlich durch jedes Nintendo-eigene Abenteuer.

Lugia

Jens Weinmann, Klein-Winterheim

Ich schreibe euch, da mir seit eurer Märzausgabe eine Frage auf den Nägeln brennt. Also ohne lange Umschweife: Wird das Pokémon Lugia in beiden Versionen, sprich der Goldenen und der Silbernen Edition, zu fangen sein? Ihr habt in der Vorstellung der neuen Pokémon nämlich geschrieben, dass Lugia in beiden Versionen anzutreffen ist. Bedeutet dies nun, dass man es fangen kann, oder begegnet man ihm nur?

Hallo Jens,

wir können dich erfreulicherweise beruhigen. Das Pokémon Lugia kann man nicht nur in der Goldenen und Silbernen Edition sehen, sondern auch in beiden Versionen fangen. Ihr trefft Lugia im Untergeschoss der Strudel-Inseln an. Zuvor braucht ihr allerdings das Item Silberflügel. Redet dazu mit dem Radio-Manager in Dukatia (Silberne Edition) oder dem alten Mann in Marmoria (Goldene Edition). Man kann übrigens auch Ho-oh in beiden Edition sowohl antreffen als auch fangen.

Nostalgie

Daniel Jaudschus per E-Mail

Bei einem „Nostalgie-Videospiele-Abend" zusammen mit einem Freund spielten wir viele alte Titel auf den verschiedenen Nintendo-Systemen. Alte Erinnerungen kamen hoch bei Evergreens wie Zelda und der Super-Mario-Bros.-Trilogie auf dem *NES*. Als verwöhnter PC- und *Nintendo 64*-Spieler wundert man sich zwar über die Grafik, aber die Spiele enthielten für damalige Verhältnisse eine unglaubliche Spieltiefe. Man mag es kaum glauben, aber dahinter müssen sich heute viele PC-Spiele verstecken.

Später am Abend wurde dann das *Super Nintendo* mit Super Mario Kart rausgekramt. Ein Duell wollten wir uns liefern – ich weiß nicht, wie viele Stunden es geworden sind. Nach einer Runde F-Zero genossen wir den ersten Teil von Donkey Kong Country. Spielerisch ist es nicht ganz so überragend wie Super Mario World oder Yoshi's Island, dafür aber grafisch ein Meilenstein. Als Fan der Zelda-Serie ließ ich es mir natürlich nicht entgehen, einen kurzen Blick auf Zelda – A Link to the Past zu werfen. Dieses Spiel war für mich einmal der Grund, mir ein *Super Nintendo* zuzulegen. Im Laufe des Abends dachte ich dann an die unzähligen Stunden, die ich in meiner Jugend mit diesen Spielen verbracht habe. Den Spielspaß und vor allem den Spaß mit Freunden zusammen werde ich nie vergessen. Ich ärgere mich, dass ich mein *NES* und mein *Super Nintendo* abgegeben habe. Aber ich werden schauen, ob ich in naher Zukunft irgendwo eines der beiden Systeme erwerben kann.

Heutige Spiele auf dem PC erreichen oft bei weitem nicht die Qualität von Spielen auf einer Konsole. Serien oder Trilogien werden innerhalb kurzer Zeit mehrmals fortgesetzt und können nicht über mehrere Jahre wachsen. Ich freue mich heute immer noch über ein neues Mario-Spiel. Würden drei Teile im Jahr erscheinen, dann ginge der Reiz verloren. Neue Levels sorgen nur für kurzfristige Motivationsschübe, wirklichen Spaß bringen nur neue Ideen und Innovation. Kurz: In Videospielen steckt meist mehr Liebe zum Detail. Zwar steht der Kommerzgedanke bei Konsolen auch im Vordergrund, aber wenn Nintendo schlechte Software produziert, wird auch keine Hardware verkauft. Kennen Sie ein Softwarehaus für den PC, das die komplette Hardware gleich mitliefert? Fakt ist, dass mein PC nicht als Konsolen-Ersatz dient. Er soll nur den Zweck erfüllen, für den

Anika Ölsner, Oettersdorf

Stephanie Elzer, Gierschnach

Sarah Neiß, Wiesbaden

Matthias Gringard, Hövelhof

ich ihn mir angeschafft habe: zum Arbeiten. Zum Spielen habe ich mein *Nintendo 64* und in Zukunft den *GameCube*. Danke für diesen unvergesslichen „Nostalgie-Videospiele-Abend"! Ich denke, dass noch viele folgen werden ...

Lieber Daniel,

vielen Dank für deine interessante Reise in die Vergangenheit. Beim Lesen deines Briefes kamen auch wir ins Schwärmen, deine Argumente können wir wirklich nachempfinden. Wir sind gespannt, wie dein Brief in zehn Jahren aussehen wird ...

Zelda-Poster

CHRISTIANE KOHLHAMMER PER E-MAIL

Erst einmal ein Kompliment. Das „Club Nintendo"-Magazin wird immer besser, aber könntet ihr vielleicht ein Poster von Prinzessin Zelda und Link beilegen? Das würde ich total super finden!

Liebe Christiane,

vielen Dank für die einschmeichelnde Vokabeln. Ein Poster mit Zelda und Link wird es spätestens dann geben, wenn die neuen Zelda-Spiele für den *Game Boy Color* erscheinen, vielleicht auch schon eher! Okay?

Alte „Club Nintendo"-Hefte

PIETRO PER E-MAIL

In eurer letzten Ausgabe habt ihr euch dafür interessiert, wer alte Ausgaben der „Club Nintendo"-Zeitschrift sammelt. Also kurz und bündig: Ich bin 22 Jahre alt und sammle „Club Nintendo" schon seit 1992 (auf der Vorschau der letzten Ausgabe ist zufällig das Titelblatt meiner ersten Zeitung abgebildet, die ich von einem Freund erhielt). Seitdem fanden sich etwa 65 Ausgaben in meiner Sammlung ein. Das Verrückteste, was mir je passiert ist, war, dass ich eine Ausgabe mitten auf der Straße gefunden habe (am Vorabend hatte die Nachbarschaft ihren Sperrmüll vor das Haus gestellt). Es war die Ausgabe, in der das *Super Nintendo* erstmals in Deutschland vorgestellt wurde. Gerade diese Ausgabe hatte ich wie der Teufel gesucht. Ich hatte mich bei Freunden umgehört und sämtliche Flohmärkte durchgesucht. Manchmal ist das Glück eben da, wo man es nicht erwartet. Was mir allerdings aufgefallen ist: Früher war die Zeitschrift mehr als eine Spielhilfe von Profis für Spieler zu verstehen. Heute habe ich das Gefühl, dass sie mehr so eine Art Spielebroschüre ist, sie wirkt aber trotzdem insgesamt erwachsener. Wie dem auch sei, wenn man mal was angefangen hat, macht man es auch fertig. Deshalb werde ich weiterhin das „Club Nintendo"-Magazin sammeln!

Hallo Pietro,

vielen Dank für diese kuriose Geschichte. Es ist ja wirklich unglaublich, wie du an dein Heft gekommen bist. Können andere Leser ähnlich interessante Geschichten zu ihrer „Club Nintendo"-Sammlung erzählen? Schreibt uns doch einfach!

Schwarze Edition

STEPHANIE ELZER

Meine Freundin hat mir erzählt, dass es auch eine Schwarze Edition für den *Game Boy* geben soll. Stimmt das? Wenn ja, wo und wann ist sie erhältlich?

Liebe Stephanie,

es kursieren stets viele Gerüchte um die Pokémon durch das Internet, viele davon stimmen jedoch leider nicht. Tatsache ist beispielsweise, dass es (abgesehen von Spielen wie Pokémon Snap, Pokémon Stadium, Pokémon Pinball u. Ä.) neben der Roten, Blauen, Gelben, Silbernen und Goldenen Edition derzeit keine anderen Editionen in Deutschland gibt. In Japan gibt es derzeit die Crystal-Edition, auf die du schon jetzt gespannst sein kannst. Lassen wir uns überraschen, was die weitere Zukunft von Pokémon angeht, Vielleicht wird die nächste Version tatsächliche „Schwarze Edition" heißen? Wer weiß ...

Impressum
Club Nintendo

Herausgeber
Nintendo of Europe GmbH
Satoru Shibata

Redaktionsanschrift
Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim
E-Mail: info@nintendo.de
Telefax: 0 60 26 - 95 03 08

Redaktionelle Erstellung
COMPUTEC MEDIA AG
Nürnberg

Redaktionsdirektor
Hans Ippisch

Redaktion
Matthias Glaser, Jens Quentin, Jean-Reiner Jung, Ahmet Iscitürk

Layout
Silvia Heckel, Holger Lehne, Tanja Päßler

Lektorat
Michael Ploog (Textchef), Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Team Nintendo
Gabriele Schröder, Paul Ashcroft, Harald Ebert, Marko Hein, Mark-Philipp Hugo, Frank Prennig, Doris Kapraun

Produktionsleitung
Martin Closmann

Druck
Oberndorfer Druckerei GmbH
A-5510 Oberndorf bei Salzburg

Anzeigenverkauf
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.)

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.1.2001, Anforderung über Anja Krauß

Konsumentenberatung
0180 - 5 00 58 06
(DM 0,24 pro Minute) (Mo.-Fr.: 11-19 Uhr)

Spiele-Hotline
0190 - 00 00 00
(DM 2,95 pro Anruf) (Mo.-Fr.: 13-19 Uhr)

Club Nintendo Österreich
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62 - 8 89 21 92 39
Hotline: 06 62 - 87 63 48
(Mo.-Fr.: 9-12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13-17 Uhr, Mi.: 13-19.30 Uhr)

Club Nintendo Schweiz
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 061 - 3 19 98 20
Hotline: 061 - 3 19 98 36
(Mo.-Fr.: 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)

Club Nintendo Online
www.nintendo.de
www.pokemon.de
www.zelda.de
www.pokemongoldundsilber.de

Erscheinungsweise
Sechs Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)
Abonnement-Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer: D 31192 F
Das „Club Nintendo"-Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 2001 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im „Club Nintendo"-Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Damals ...

Was stand vor neun Jahren im „Club Nintendo"-Magazin?

Wer hat an der Uhr gedreht, ist es wirklich schon so spät? Man mag es kaum glauben, aber es ist tatsächlich schon neun Jahre her, seit die *Super Nintendo*-Konsole erschienen ist. Im „Club Nintendo"-Magazin vom Juni 1992 stand nämlich die damals brandneue 16-Bit-Konsole im Mittelpunkt des Interesses, inklusive umfangreicher Berichte über Super Mario World, F-Zero und Zelda III. Ebenso kurios ist die Tatsache, dass genau diese drei Spieleserien exakt neun Jahre später noch absolut up to date sind, wie die aktuellen Reportagen zu Super Mario Advance und F-Zero MAXIMUM VELOCITY für den *Game Boy Advance* sowie über die neuen Zelda-Spiele für den *Game Boy Color* beweisen. Da sind wir doch einmal gespannt, was wir in neun Jahren hier vorstellen ...

Vorschau
auf die nächste Ausgabe

GAME BOY ADVANCE

Mario Kart Advance

Keine Nintendo-Konsole ohne Mario Kart! Das ist zumindest der Wunsch zahlreicher Rennspiel-Fans, die sich bereits auf dem *Super Nintendo* und dem *Nintendo 64* heiße Rennen mit Mario, Luigi, Donkey Kong, Yoshi & Co. lieferten. Nintendo erhört die Wünsche der Fangemeinde und liefert schon in Kürze mit Mario Kart Advance eine grandiose Fortsetzung für den brandneuen Game Boy Advance. Wir begeben uns für euch in der nächsten Ausgabe auf die Rennpiste und düsen mit den versammelten Nintendo-All-Stars um die Wette! Seid ihr auch dabei?

NINTENDO 64

Kirby 64 The Crystal Shards

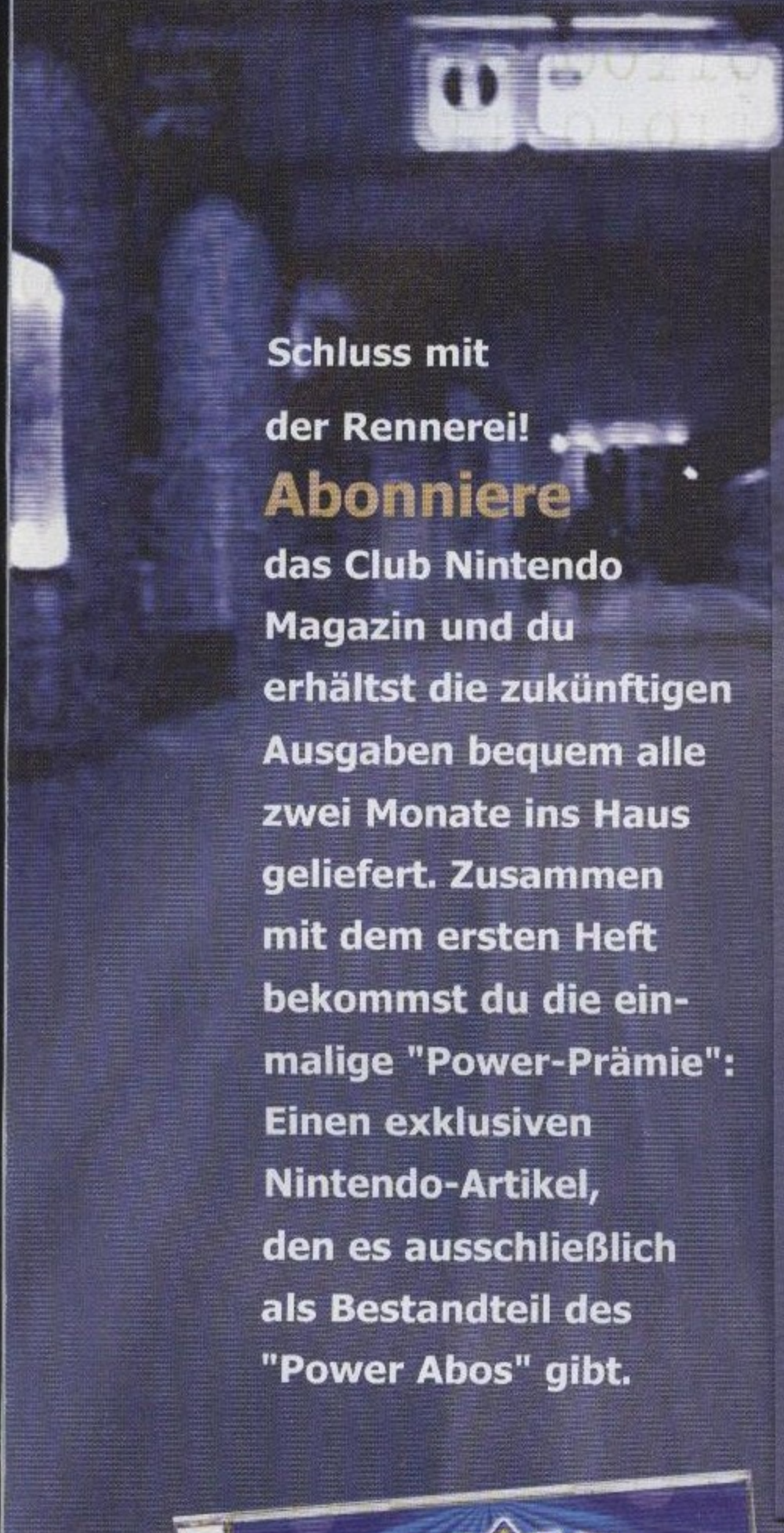
Der rosarote Kugelheld gehört seit vielen Jahren zu den beliebtesten Nintendo-Helden neben Mario, Link und Donkey Kong. Nach langer, langer Wartezeit macht sich nun auch Kirby endlich auf, um auf dem *Nintendo 64* aufregende Abenteuer auf dem Planeten Ripple zu erleben. Wir zeigen in unserem ausführlichen Test, was euch in diesem Spiel erwartet.

Club Nintendo

Weitere Themen im August

Neue Hits für N64, Game Boy Advance und Game Boy Color
Nintendo 64: Alles über Pokémon Stadium 2
Game Boy Advance: Die neuen Knüller
Game Boy Color: Der Nachschub für den Handheld-Klassiker rollt an!

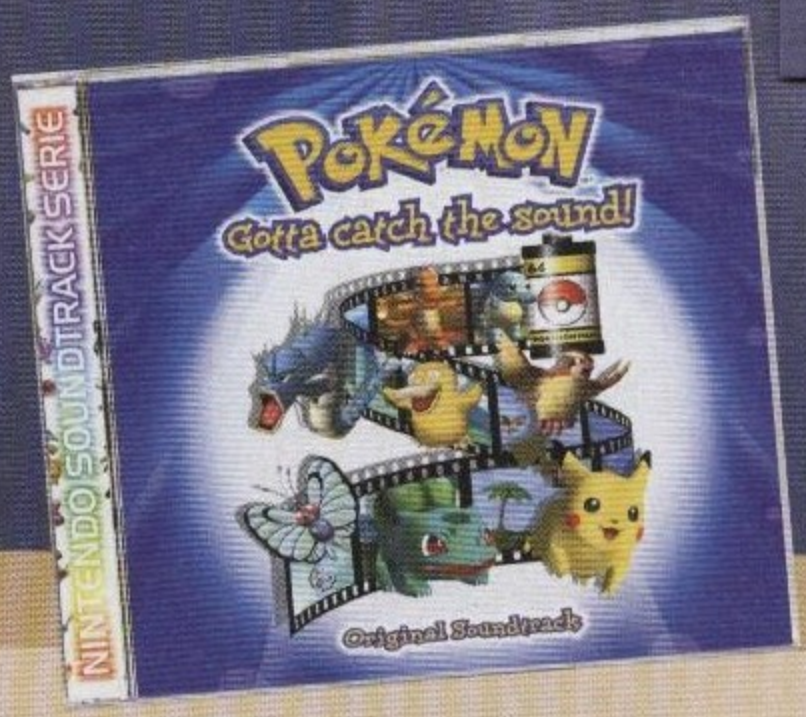
Nie mehr zu spät dran!



Schluss mit der Rennerei!

Abonniere

das Club Nintendo Magazin und du erhältst die zukünftigen Ausgaben bequem alle zwei Monate ins Haus geliefert. Zusammen mit dem ersten Heft bekommst du die einmalige "Power-Prämie": Einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des "Power Abos" gibt.



Jetzt als Power-Prämie!

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie", die es exklusiv für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet ihr die restlichen fünf Ausgaben eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

kinder® + MILCH - KAKAO
Schoko-Bons®

präsentiert:

Das lustige Internetspiel mit der Bon-Bande!

www.schoko-bons.de

Jetzt gibt's das starke Internet-Spiel mit Kater Klau und der lustigen Bon Bande. Du findest die lustige Bon Bande im Internet unter www.schoko-bons.de
Dort befindet sich Bon City, das Herzstück des Kater Klau Online-Spiels mit verschiedenen Spielstufen und lustigen Aufgaben. Geh gemeinsam mit Kater Klau auf die Jagd nach der lustigen Bon Bande.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2001 Nintendo.

GAME BOY ADVANCE™ Power gaming anywhere.

Nintendo®
GAMING 24:7